★ SPECJALISTYCZNY MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW GIER ★

Gry Komputerowe

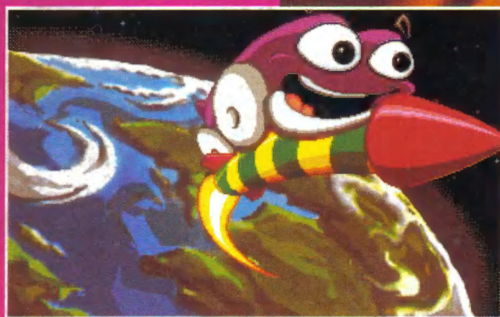
COMPUTER STUDIO

2/94

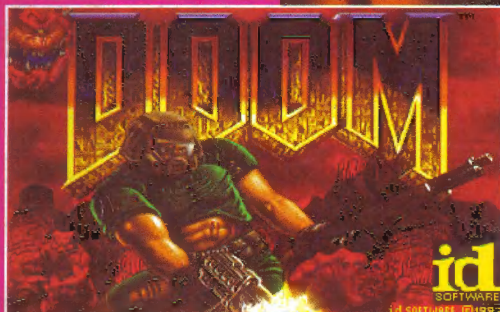
★ INDEX 324329 ★ ISSN 1230-9044 ★ CENA 15.000

W CO GRAĆ

JAK GRAĆ



- PUTT PUTT 2
- GABRIEL KNIGHT



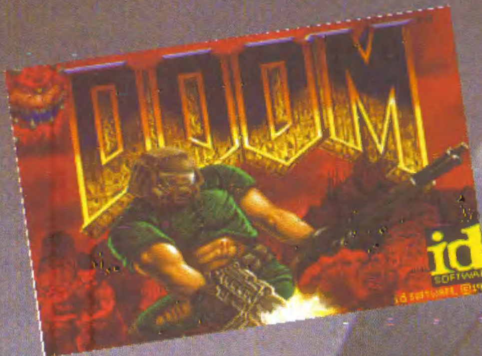
- DOOM
- DARK SUN
- LOST IN TIME
- TAJEMNICA STATUETKI



- GOBLINS 3

NOWOŚCI

ZAPOWIEDZI



CZEŚĆ!

To już po raz trzeci mogę powitać Was na łamach „najmłodszego" czasopisma redagowanego przez „Computer Studio". Zwykło się mawiać – „do trzech razy sztuka". My na szczęście, te trzy pierwsze numery, mamy już za sobą i sądząc po reakcjach Czytelników, nasze nowe pismo przyjęło się. To na pewno cieszy, ale również zobowiązuje. W takiej sytuacji nie pozostaje nam nic innego, jak dołożyć wszelkich starań, aby nie zawieść zaufania Czytelników. Chcemy, aby „Gry Komputerowe" było coraz ciekawsze, grubsze i jeszcze bardziej kolorowe i jak na razie wszystko jest na dobrej drodze.

Nasze pismo jest miesięcznikiem więc, aby zaoszczędzić Wam częstych wycieczek do pobliskiego kiosku i zadręczania sprzedawcy natrętnymi pytaniami w stylu – czy są? były? kiedy będą? – postanawiamy co następuje. „Gry komputerowe" będą w kioskach na terenie całego kraju dokładnie w połowie każdego miesiąca.

Jeśli zaś chodzi o zawartość przyszłych numerów, to może ona ulec nieznacznym przeobrażeniom. Sami doskonale wiecie, że stoimy w obliczu radykalnych zmian naszego rynku oprogramowania. Tak więc będziemy musieli nadążać za tymi zmianami i myślę, że już wkrótce będziemy mogli zamieszczać znacznie więcej recenzji i opisów polskich gier. Początek został już zrobiony, bo właśnie w tym numerze „Gier Komputerowych" znajdziecie rozwiązanie rodzimej gry przygodowej „Tajemnica Statuetki". Chętnie opiszemy następne, ale jak dotychczas polskich gierek, jak na lekarstwo. Zwracamy się zatem do wszystkich firm zajmujących się produkcją lub dystrybucją oprogramowania o udostępnienie naszej redakcji wszelkich ciekawych programów celem zaprezentowania ich szerszej rzeszy Czytelników.

Pisząc te słowa nie wiem jeszcze jak będzie wyglądał nasz rynek oprogramowania w momencie ukazania się następnego numeru „Gier Komputerowych". Wiem natomiast, że wielu nałogowych graczy uważa, iż wprowadzenie nowych regulacji prawnych spowoduje całkowity upadek rynku gier komputerowych w Polsce. Myślę, że do tego nie dojdzie, bo gry komputerowe były, są i będą...

red. nacz. Marek Suchocki



SPECJALISTYCZNY MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW GIER

Gry Komputerowe

wydawca
CGS Computer Studio
04–202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. 15-42-20 (w godz. 9 – 17)

redakcja

red. nacz.
Marek Suchocki

z-ca red. nacz.
Dariusz Kazik

Leszek Krowicki (LSK)
Jakub Sandecki (Sandey)
Adam Stasiak

współpraca
Patrycja Wardzała,
Michał Bakuliński,
Marek Węglowski,
Lech Zaciura (Bilbo),
Dariusz Zgliński (Darko)

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
PPW UNIPROM, Warszawa,
ul. Mińska 67, tel. 10-10-01



Obecnie produkcja gier to już cały przemysł pochłaniający olbrzymie nakłady finansowe. Odbiorcy żądają wciąż nowych i doskonalszych produktów, a firmy software'owe starają się zaspokoić rosnące apetyty graczy.



Mimo braku odpowiednich regulacji prawnych na naszym rynku od kilku lat działają dystrybutorzy legalnego oprogramowania. W dziedzinie gier przodującą firmą jest IPS Computer Group z Warszawy.

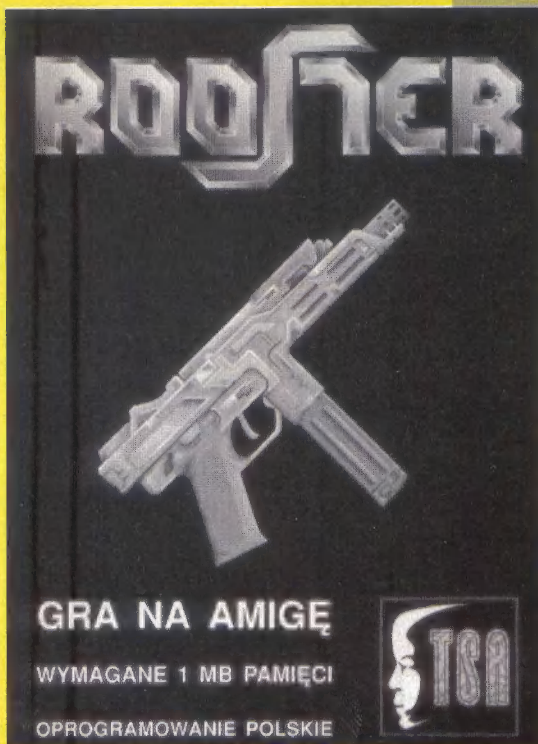
KOMPUTEROWE PICHCENIE

czyli o grach od kuchni

Nadszedł czas, aby wszyscy polscy gracze zdali sobie sprawę, że nieodwołalnie nadciąga nowe. Wprowadzenie nowych regulacji prawnych odnośnie ochrony własności intelektualnej to już tylko kwestia czasu. Na pewno przyniesie, to olbrzymie zmiany na naszym rynku komputerowym, a opinie na temat kto na tym straci a kto zyska, są podzielone. Jedni się cieszą inni narzekają – normalka. Cieszą się przede wszystkim firmy, które chcą sprzedawać w Polsce legalne oprogramowanie. Przyznam, że z podziwem obserwuję poczynania firmy IPS Computer Group, która jako pierwsza w Polsce wystartowała ze sprzedażą licencjonowanego oprogramowania – głównie gier. O ile mnie pamięć nie myli, pierwszy raz z przedstawicielami tej firmy spotkałem się w roku 1991, co zbiegło się z wydaniem drugiego numeru „Computer Studio". Nie mogłem się wtedy nadziwić, co skłoniło tych młodych i ambitnych ludzi, aby pakować się w tak ryzykowne przedsięwzięcie, jakim jest sprzedaż legalnego oprogramowania na całkowicie pirackim rynku. Myślę, że gdyby wtedy wiedzieli, że na wprowadzenie prawa autorskiego będą musieli czekać aż tak długo, to nie spieszyliby się tak z rozpoczęciem działalności. Wydaje się jednak, że firma IPS i jej podobne, najgorsze mają już za sobą. Teraz dla nich „zaświeci słońce", natomiast zrzedną miny graczom. Obawy użytkowników komputerów



Seria „King's Quest " to najlepszy przykład na to jaką ewolucje przeszły gry komputerowe w ostatnim dziesięcioleciu.



przed gwałtownym wzrostem cen oprogramowania nie są bowiem bezpodstawne. Dla wielu młodych ludzi zdobycie kilku milionów złotych na wymarzony komputer, nierzadko okupione jest ciężkimi wyrzeczeniami i długim oszczędzaniem, a teraz okazuje się, że do tego muszą jeszcze wydać setki tysięcy na program, który w końcu nie zawsze musi być najwyższej jakości. Czy oryginalne gry komputerowe naprawdę muszą tyle kosztować!?

A czy zastanawiałeś się skąd w ogóle biorą się programy komputerowe? Z pewnością nie z powietrza. Proponuję żeby odpowiedzieć sobie na pytanie: w jaki sposób powstają gry, a być może łatwiej nam przyjdzie „przełknąć" ceny przynajmniej niektórych legalnych gier.

Rozpatrzmy to z czysto handlowego punktu widzenia. Żeby zarobić na grze, zyski z jej sprzedaży muszą być oczywiście większe niż kosztowała jej produkcja i dystrybucja. To chyba jasne. Niestety obecnie produkcja gier to już cały przemysł, pochłaniający olbrzymie nakłady finansowe na powstanie jednego tytułu. Zresztą dzisiejsze gry to całkiem inny produkt od tych, które powstawały przed 10 laty. Choćby „King's Quest VI", który właściwie nijak ma się do „King's Questa I". Jeśli jesteście stałymi czytelnikami „Computer Studio" to zapewne wiecie, że pierwsza część tej sagi, powstała po prostu w warunkach domowych. Założyciele firmy Sierra, dziś olbrzymiego koncernu, małżeństwo Williamsów, zrealizowali tę grę samodzielnie. Pomysł poddała Roberta, a czarną robotę odwalił Ken i tak się zaczęło. Dzisiaj jest to już po prostu niemożliwe. Odbiorcy żądają wciąż nowszych i lepszych produktów, a firmy software'owe w niekończącym się wyścigu z konkurencją starają się zaspokoić rosnące wciąż apetyty graczy. Jeśli jesteśmy już przy grze „King's Quest VI", to warto wspomnieć, że jej realizacja pochłonęła ponad milion dolarów. Dodatkowo powstała wersja przeznaczona dla użytkowników CD-ROMów, która jest nieco „bogatsza" od swojej dyskowej poprzedniczki. Lepsza jest zarówno strona graficzna jak również dźwiękowa, a na uwagę zasługuje fakt, że kwestie mówione powierzono aktorom z Hollywood. Statyści i aktorzy zawodowi, są coraz chętniej zatrudniani przez wielkie firmy software'owe. Jako ciekawostkę dodam, że np. twórcy gry „Mad Dog McCree" (opisywanej dokładnie w dalszej części numeru) ponieśli przy jej produkcji niebagatelne koszty zatrudniając dużą liczbę aktorów i kaskaderów, którzy odgrywają w niej niewdzięczne role czarnych charakterów trafianych kulą przez pozytywnego bohatera. Na potrzeby tej gry wybudowano także całe miasteczko rodem z Dzikiego Zachodu. Jakie to były sumy i czy poniesione nakłady zwróciły się jej twórcom, nie udało nam się niestety dowiedzieć.

Aby dzisiaj powstała dobrej klasy gra komputerowa, musi pracować nad nią zespół, a właściwie kilka zespołów, z których każdy ma określone zadania do wykonania. W każdej szanującej się firmie produkującej gry, oprócz programistów zatrudnienie muszą znaleźć także muzycy, plastycy, aktorzy, fotograficy, operatorzy kamer, a wreszcie testerzy. Jeśli dołożymy do tego całą rzeszę, nazwijmy ją administracyjno-socjalną, a także księgowość, marketing, speców od reklamy, to lista płac może liczyć nawet kilkaset pozycji. Gra powstaje średnio przez ok. 12 miesięcy, choć bywa, że dłużej. Ludziom natomiast trzeba płacić, co tydzień (przynajmniej w Stanach).

Jeśli zbierzemy to wszystko do kupy, to powiedzcie sami, jak wysoko trzeba skalkulować cenę jednego egzemplarza gry, aby ten cały interes był opłacalny dla producentów gier? Na pewno gra przygotowana takim kosztem nie może kosztować 2-3 dolarów. Za produkt najwyższej jakości należy więc zapłacić średnio ok. 80 dolców i jest to cena normalna i akceptowana na rynkach zachodnich. U nas zarobki są jakby trochę niższe, więc szokuje nas cena np. 700.000 zł za „King's Questa VI". Ale jest to naprawdę okazja, jeśli uwzględnić ceny obowiązujące w Stanach Zjednoczonych czy Europie Zachodniej. Czy możemy liczyć na to, że takie gry stanieją? Szansa jest niewielka, ale jednak. Nie należy bowiem zapominać, że na cenę kupowanego w sklepie programu składa się nie tylko cena żądana przez jego producenta, ale także marża dystrybutora oraz różnego rodzaju podatki. Czasami dystrybutorowi może opłacić się obniżyć swą marżę, aby zwiększyć rozmiary sprzedaży. Poza tym nie oszukujmy się, lata pirackiego rynku strasznie rozpuściły polskich graczy. Zaręczam Wam, że przeciętny amerykański nastolatek nie kupuje sobie co miesiąc 10 nowych gier, a u nas jest to rzecz zwyczajna. Oczywiście nałogowcom trudno będzie pohamować swe apetyty, będą więc musieli poszukać innych źródeł zaopatrzenia w programy. I wcale nie muszą to być źródła nielegalne! Musi przecież w końcu powstać także wtórny rynek oprogramowania oryginalnego. Jeśli np. kupisz sobie grę, dajmy na to „Space Quest V" za 600.000 zł, a po kilku miesiącach grania stwierdzisz, że ukończyłeś tę gierkę jakieś 23 razy i na 24 nie masz już ochoty, to możesz spróbować odsprzedać ten program komuś innemu. Jest to już program „używany", więc siłą rzeczy musi być tańszy niż nowy w sklepie. Tak więc wilk syty i owca cała, a co najważniejsze nie wchodzisz w konflikt z prawem.


„TAJEMNICA STATUETKI"

Odrębnym tematem są programy typu Shareware i Public Domain. Ostatnimi czasy duże firmy software'owe w celach reklamowych wprowadzają na rynek niepełne wersje programów komercyjnych. I tak za śmieszne pieniądze możemy stać się posiadaczami gry liczącej np. 20 plansz, choć jej pełna wersja liczy np. 50. Nasza kieszeń mniej ucierpi, a zapewnimy sobie całkiem niezłą zabawę. Do programów typu Public Domain i Shareware przylgnęło określenie, „programy za grosik", co w nowej sytuacji prawnej będzie miało pełne uzasadnienie. Obecnie na naszym rynku działa już kilka profesjonalnie zorganizowanych firm, specjalizujących się w sprzedaży tego typu oprogramowania, a sądzę, że niebawem powstanie ich więcej. Dzięki temu, być może, złagodzimy szok spowodowany nową sytuacją na rynku oprogramowania.

Kolejnym, nowym zjawiskiem rynkowym może być „wysyp" polskich firm software'owych. Nie ma co jednak liczyć, że rodzime produkty od razu dorównają czy przewyższą jakością gry Sierry, LucasArtsu, czy innych światowych potentatów. Dlaczego? Wcale nie dlatego, że nasi autorzy są głupsi, czy mniej zdolni od swych zachodnich kolegów! Przyczyna jest inna. Po prostu polskie firmy software'owe nie są na tyle bogate i zorganizowane, aby móc działać tak jak to jest na świecie. Przez to, że dotychczas nie istniało w Polsce prawo chroniące autorów oprogramowania przed piractwem, nie opłacało się u nas tworzyć oprogramowania. Teraz pod tym względem sytuacja się zmieni, jednak tak dużo straciliśmy już do Zachodu, że nasz rynek producentów, przypomina to co działo się na świecie przed ok. 10 laty. Być może w tej chwili czyta te słowa ktoś, kto w zaciszu domowym, w wolnym czasie poświęca się pisaniu gry na wzór „Larrego I" i marzy mu się kariera Ala Lowe. W Polsce być może taka gra odniesie sukces i jej autora będzie stać na kupno roweru czy nawet „malucha", ale o wejściu na światowe rynki niech lepiej nie marzy. Dlaczego? O tym później. Wypadałoby teraz wspomnieć kilka słów o polskich firmach zajmujących się produkcją gier komputerowych. Pod tym względem nasz rynek jest chyba najdziwniejszy na świecie. Otóż najwięcej gier powstaje obecnie w Polsce na komputery 8-bitowe, głównie Atari XE/XL i Commodore 64. Jesteśmy prawdziwą światową potęgą w tej dziedzinie. Kłopot w tym, że na świecie te komputerki istnieją już w śladowych ilościach, więc i rynek oprogramowania nie jest zbyt duży. Niemniej jednak kilkanaście tytułów Made in Poland, trafiło na rynki Europy Zachodniej, a co najważniejsze zostały tam dostrzeżone i docenione. Dobre i to. Co jednak z maszynka-

mi 16-bitowymi? Kiepściutko, oj kiepściutko. Powstało wprawdzie kilka gierek lepszych i gorszych, ale przeważnie prościutkich zręcznościówek. Ich autorzy z uporem maniaka wierzą, że ze swoimi produktami mogą wejść na trudne rynki zachodnie. No cóż nadzieja jest matką głupich, jak mówi porzekadło ludowe. Trzeba jednak zawsze mieć nadzieję. Czasami zdarzają się odstępstwa od ustalonych reguł. Przypomnijmy sobie choćby szaloną karierę „Tetrisa", gry rosyjskiego autora, a z naszego podwórka gier „Block Out" i „Street Road" sprzedawanych na Zachodzie jako w pełni komercyjne programy.

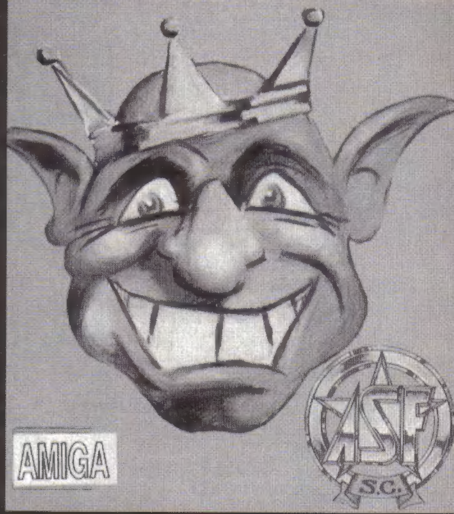
Dlaczego jednak tak trudno przebić się naszym produktom na zachodnie rynki? Żeby znaleźć odpowiedź na to pytanie należy najpierw poznać strukturę i zasady działania zachodniego rynku software'owego.

Każdemu posiadaczowi komputera nieobce są takie nazwy, jak: Electronic Arts, Origin, Bullfrog, Sierra, US Gold, czy LucasArts. Co się za nimi kryje? To pytanie wcale nie jest tak bezsensowne jakby się mogło wydawać. Chodzi oczywiście o firmy software'owe, rzecz jednak w tym, że nie każda z nich musi zajmować się bezpośrednio programowaniem. I tu wyłania nam się zasadniczy podział firm software'owych – na wydawców i dystrybutorów. Jeśli chodzi o wydawców, to są to firmy dla których różni ludzie i całe zespoły programistów piszą programy komputerowe. Na całym świecie zasłużoną sławą cieszą się zespoły: Bullfrog („Populous", „Syndicate"), Dynamix („Heart Of China", „Rise of the Dragon"), Sensible Software („Mega Lo Mania", „Cannon Fodder") i wiele innych. Firma zapewnia ich programom właściwą dystrybucję i promocję na rynku – oni mają jedynie tworzyć dzieła, na które ludzie zechcą wydać swoje pieniądze. Przypomina to trochę układ między firmami płytowymi a wykonawcami muzyki – ta analogia później raz jeszcze powróci.

Dystrybucja gier oraz ich reklama sporo kosztuje wydawcę, więc dostać się pod skrzydła renomowanej firmy jest piekielnie trudno: trzeba mieć zdolności, oryginalne pomysły, a najlepiej własną już renomę. I nierzadko trochę szczęścia. Trudno jest w pojedynkę wykonać program, który stałby na wysokim poziomie pod względem grafiki, muzyki, efektów dźwiękowych, ciekawej fabuły. Na świecie na gotowy produkt, jakim jest dobra gra komputerowa, składa się praca ludzi o bardzo różnych umiejętnościach – grafików, muzyków, autorów scenariuszy i oczywiście specjalistów od programowania, którzy wszystko to poskładają w działającą całość. Do wyjątków należą indywidualności, jak Al Lowe, który tworząc dla Sierry słynną serię o przygodach Larry'ego, samodzielnie napisał do niej scenariusz, wymyślił grafikę, zaprogramował całą grę i na dodatek zilustrował ją własną muzyką. Nawet autorzy największych przebojów nie mogą pochwalić się taką wszechstronnością. Jednak należy pamiętać, że dotyczy to pierwszych części Larrego, a było to już kilka lat temu. Dzisiaj było by to już raczej nie realne. Polskie firmy tworzące software, są siłą rzeczy niewielkie, często jedno lub dwuosobowe, nie ma więc co wymagać, żeby ich produkty były dobre pod każdym względem. Jeśli uda im się zrobić świetną gierkę pod względem grafiki i o ciekawej fabule, to może ona być kiepściutka dźwiękowo. Tak więc na ekstra gry Made in Poland będziemy musieli jeszcze trochę poczekać. Zresztą przed laty, obecni potentaci borykali się z podobnymi problemami.

Peter Molyneux, lider zespołu Bullfrog, jeszcze przed ukończeniem „Populousa II" żalił się w jednym z wywiadów: „W drugiej części Populousa planujemy równie fantastyczne, jak grafika, efekty dźwiękowe, ale na razie ciągle mamy kłopoty ze znalezieniem kogoś, kto mógłby je zrealizować. Żaden z nas nie jest muzykiem i może się zdarzyć, że w końcu będziemy musieli zrezygnować z niektórych pomysłów". Jak ważną rolę pełni oprawa dźwiękowa, przekonuje wyznanie Chrisa Yatesa, programisty z teamu Sensible Software, który po ogromnym sukcesie „Mega Lo Manii", pod koniec 1991 roku, mógł już z dystansem mówić o niedawnych kłopotach: „Spędziliśmy masę czasu nad stworzeniem systemu obsługi gry, więc kiedy przyszło do jej udźwiękowienia podeszliśmy do sprawy na luzie, zaczęliśmy się bawić w nagrywanie własnych głosów i próbowaliśmy je wykorzystać w programie. Rezultat tego był jednak opłakany i ostatecznie musieliśmy zaangażować profesjonalnych aktorów. Moja rola ograniczyła się do ustalenia, z jaką częstotliwością mają być samplowane ich głosy". Jeszcze bardziej radykalną opinię na ten temat mają, pracujący w duecie dla Sensible Software, Richard Joseph i Captain Sensible. Bardziej doświadczony Richard ma już na swym koncie napisanie muzyki do „Mega Lo Manii", „Gods", „Speedball 2" i wielu innych gier, zaś wspólnie z Captainem Sensible stworzyli oprawę muzyczną do „Sensible Soccer". Mówi Richard: „Myślę, że gry są martwe, dopóki nie zostaną udźwiękowione. Dopiero wtedy ożywają, choć oczywiście samymi efektami dźwiękowymi nie da się poprawić naprawdę marnej gry. Mogę się pocieszyć, że miewałem już bardzo dobre recenzje mojej muzyki do gier, które mimo to zrobiły klapę". Radykalizm Richarda jest o tyle uzasadniony, że on i jego kolega są „tylko" muzykami i na poważnie nie zajmują się programowaniem. W sumie uzdolnienia muzyczne są bardzo wysoko notowane wśród twórców gier komputerowych, co nie zmienia faktu, że bardzo trudno jest się tam przebić nowym ludziom z własnymi pomysłami. Rozważania na ten temat między Richardem Josephem a Captainem Sensible nie nastrajają optymistycznie. Captain do Richarda: „Powiedzmy, że ktoś jak my, ma talent do wymyślania ciekawych efektów dźwiękowych, albo muzyki i chciałby swoje zdolności sprzedać firmom publikującym gry komputerowe. Jak myślisz, czy to





będzie dobry pomysł, jeśli ten ktoś wyśle im trochę własnych sampli?" Richard: „Nieee. Przecież nikt tych sampli nie będzie słuchał". Captain: „Prawidłowa odpowiedź! To niemal tak samo, jak w przemyśle muzycznym". Richard: „Co najwyżej przepchną te sample dalej, do ludzi jak ja i powiedzą – masz, posłuchaj sobie tego. Czasem to jest przydatne, bo mogą się trafić rzeczy warte wykorzystania, ale sam system nie jest dobry. Główny problem leży w tym, że duże firmy przeznaczają bardzo małe pieniądze dla swoich dźwiękowców".

Skoro niełatwe jest życie speców od efektów dźwiękowych, to w takim razie jak wiedzie się autorom scenariuszy do gier i twórcom komputerowej grafiki? Tu sytuacja jest podobna: artysta grafik w wielkim stopniu decyduje o tym, jak będzie się prezentował program od strony wizualnej, często pod wpływem grafiki zmienia się cała koncepcja gry. A jednak wielu młodych i zdolnych aspirantów bezskutecznie usiłuje przekonać firmy software'owe do swoich pomysłów, co wygląda dość paradoksalnie. Tak było w przypadku Martina Kenwrighta, założyciela zespołu Digital Image Design. Razem stworzyli wspaniałe gry: „Robocop 3", „Epic", „F-29 Retaliatora", a ostatnio rewelacyjnego „TFX", ale zanim się to stało, Kenwrighta spotykały rozczarowania. „Wszystkie te pomysły bujały wokół mojej głowy, ale żadna firma nie chciała się nimi zainteresować; byli przekonani, że są nierealne. W tym czasie należałem do zespołu Rowan Software, (autorów „Falcona") i nie miałem tam swobody działania, jakiej potrzebowałem. Tak narodziła się idea założenia własnego zespołu, z którym mógłbym realizować swoje projekty". Teraz mając na swoim koncie „Retaliatora", „Robocopa 3 i jeszcze kilka gierek autorzy Digital Image Design mogą liczyć na to, że każdy ich następny projekt, choćby ekscentryczny, zostanie zaakceptowany przez firmę OCEAN i wydany na rynku. A co powinni zrobić zapaleńcy, którzy także mają pomysły, ale jeszcze nie wypracowali sobie odpowied-

niej pozycji na rynku? Ponownie oddajmy głos Martinowi Kenwrightowi: „Każdy, kto ma pomysł na własną grę, powinien się upewnić, że jest to wszechstronny projekt, który nie powiela zbyt wielu cudzych rozwiązań. Początkujący autorzy często robią błąd, tworząc projekty składające się jedynie z dziesiątków stron zapełnionych sprite'ami. Firmy software'owe wolałyby zobaczyć, jak to będzie wyglądało w rzeczywistości i w takich wypadkach zwykle uciekają się do wybiegu: proponują facetowi, żeby poszedł i poszukał sobie programisty, z którym wspólnie zrobią coś solidnego. Strzeżcie się takich propozycji, mają one na celu zwykłe spławienie klienta". Takich „klientów" jednak przybywa i są oni uparci. Zaczynają od zabawy przy komputerze i szybko przekonują się, że wiele naprawdę dobrych gier można jeszcze poprawić. Można wymyślić własny scenariusz gry. Można próbować zrealizować taką grę, a w końcu może nawet ją sprzedać?.

„Najlepiej nie zaczynać od razu ze zbyt dużymi ambicjami" – radzi Jon Hare, artysta grafik, współtwórca „Mega Lo Manii" i zarazem wielkiego jej sukcesu. – „Przede wszystkim należy zadbać, żeby gra była dopracowana, dobrze się prezentowała i działała poprawnie. Najważniejszy od strony technicznej jest system obsługiwania programu, to istotne, żeby był przejrzysty i łatwy do opanowania dla użytkownika, a wszystkie jego elementy muszą pasować do siebie. Komunikaty powinny być wyświetlane najprościej, jak to jest możliwe".

Jon słowem nie wspomina o takim drobiazgu, jak scenariusz gry, który przykuje jej przyszłego użytkownika do komputera na co najmniej kilka bezsennych nocy – ale to już wyższa szkoła jazdy, bo na dobre pomysły nie ma recepty. Wielkim firmom zdarza się nieraz wprowadzić na rynek gry, w których nie są zachowane nawet te podstawowe zasady, jakie wymienił Jon Hare.

Tymczasem wyobraźmy sobie, że pukamy do bram firmy Ocean z projektem gry, który po zrealizowaniu mógłby stać się wielkim przebojem, a przynajmniej taką nadzieję mają



polscy producenci. Czy nasza praca zostanie zaakceptowana? To zależy.

Raz jeszcze oddajmy głos Martinowi Kenwrightowi z zespołu DID: „Akceptacja firm software'owych dla nowego projektu gry zależy od ich funduszy i od zaawansowania prac nad nowym programem. Są o wiele bardziej skłonni do przyjęcia gry określonej jako »w połowie ukończona«, niż tej samej gry zareklamowanej przez jej autora słowami: »będzie fantastyczna, gdy wydamy ją za dwa lata«".



Cóż, jak widać nie jest łatwo działać w tym biznesie. A jednak rynek gier komputerowych kręci się jakoś i nawet ma się całkiem dobrze. Rewelacyjnych programów wychodzi coraz więcej, ludzie zachwycają się nimi – czy przy okazji dają zarobić ich autorom? Jeszcze jedno pytanie, na które nie ma jednoznacznej odpowiedzi. Jednym z ciągle pokutujących mitów jest przekonanie, że twórcy gier są milionerami i to nie w złotówkach, tylko najmniej w dolarach lub funtach szterlingach. Ten pogląd, to pozostałość „minionego okresu", czyli początków domowej komputeryzacji – czasów sprzed niecałych dziesięciu lat. Największe wrażenie robiły wówczas sensacyjne wiadomości o ludziach, którzy dorobili się fortuny programując ZX Spectrum, co było prawdą tylko w pojedynczych przypadkach. W rzeczywistości, z upływem lat, godziwe zarabianie na grach komputerowych staje się coraz trudniejszą sztuką, pomimo, że zainteresowanie komputerową rozrywką wcale nie maleje. Wszyscy jednak szybko przyzwyczaili się do coraz lepszych programów i dziś nie da się już zdobyć popularności sztampowym produktem, choćby porządnie zrobionym. Zgodnie z koleją rzeczy, sztampą są teraz pomysły, które parę lat temu były oryginalne, jak choćby „Populous" w gronie gier strategicznych, czy wcześniej „Knight Lore" wśród komnatówek. Jedno jest pewne, w niepamięć poszły czasy gdy w warunkach domowych jeden człowiek mógł sobie wymyśleć i wykonać od A do Z całą gierkę, a następnie sprzedać ją i zbić fortunę. Są tacy, którym to się udało – tak zaczynali przecież najwięksi obecnie bosowie firm: Sierra, MicroProse, Origin. Inni, którym się również udało wstrzelić w czas, kupili sobie willę z ogródkiem, niezłą gablotę i wycofali się po prostu z interesu. Nie wspominajmy jednak tych szczęściarzy i wróćmy do rzeczywistości, a jest ona coraz bardziej twarda dla przyszłych twórców gier. Kolejną barierą, uniemożliwiającą zrobienie szybkiej i błyskotliwej kariery w pojedynkę, są ogromne możliwości nowych, coraz szybszych maszyn klasy PC. Brzmi to paradoksalnie, ale tak jest naprawdę. Stworzenie zupełnie nowej gry, która wykorzysta w pełni możliwości tych nowych cudeniek techniki, wymaga zainwestowania ogromnego wkładu pracy, czasu, a w konsekwencji także pieniędzy. Nad jedną złożoną grą pracuje nieraz zespół kilkudziesięciu specjalistów z różnych branż, a czas takiego przedsięwzięcia może przedłużyć się nawet do kilku lat. Co gorsza, nigdy nie ma pewności czy wysiłek twórców nie pójdzie na marne i czy czasami gra nie okaże się „niewypałem". Jest to niestety dość częste zjawisko w komputerowym światku, a z przykładów które pamiętam, wspomnę projekt „Epica 2" i „Birds of Prey". W przypadku tego pierwszego, połowa zespołu Digital Image Design kilkanaście miesięcy pracowała nad procedurami do generowania realistycznej grafiki fraktalnej dla potrzeb tej gry i jak dotąd „Epic 2" nie ujrzał jeszcze światła dziennego. Praca nie poszła jednak zupełnie na marne, gdyż zdobyte doświadczenia zaowocowały nowym super hitem w dziedzinie symulatorów – osławionym już „TFX".

W przypadku programu „Birds of Prey", team Argonaut Software ponad trzy lata spędził nad przygotowaniem tej gry. Z pewnością gdyby gra ukazała się wcześniej mogłaby odnieść sukces i zapewnić niezły dopływ gotówki jej twórcom. Trzy lata w dziedzinie symulatorów lotniczych to jednak zbyt długi okres czasu. „Birds of Prey", zanim doczekał swej premiery, zdążył się już zestarzeć i nici z wielkich pieniędzy. Takie przykłady można by mnożyć, mnożyć...

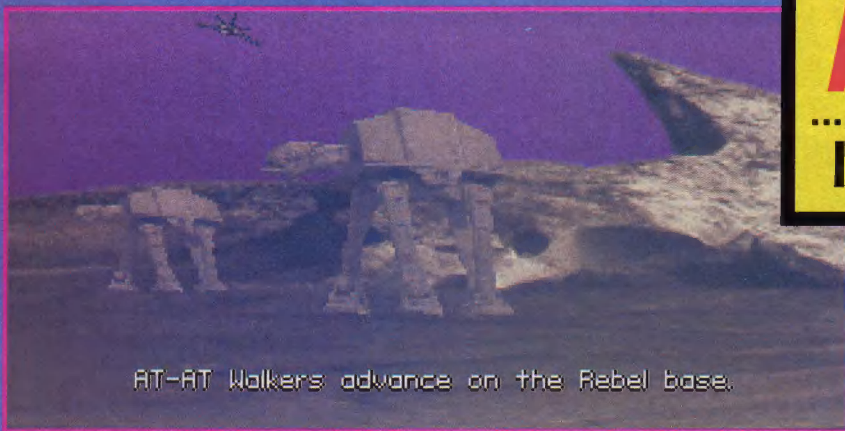
Tak więc poznaliśmy kilku ludzi tworzących gry komputerowe, znamy ich niektóre opinie



na temat powstawania gier, oraz problemy, z jakimi borykają się osoby chcące tworzyć własne programy.

Sami zatem widzicie, że przyszłość w nowej rzeczywistości nie rysuje się pięknie i różowo. Są to oczywiście nasze gdybania, a wszystko może jeszcze zupełnie się zmienić. Jak? Tego chyba najlepsi jasnowidze nie wiedzą, a co dopiero my. Pożyjemy – zobaczymy, co z tego wszystkiego naprawdę wyniknie.

■ Marek Suchocki i Lech Zaciura



To co ostatnio dzieje się wokół „Gwiezdnych Wojen" w wydaniu komputerowym, można śmiało nazwać szaleństwem. Stary hit kinowy – trylogia „Star Wars" (z niezapomnianymi bohaterami, jak: Luke Skywalker, Han Solo, Księżniczka Leia i dwa przesympatyczne roboty) po latach natchnął twórców gier i ponownie przeżywa swój renesans z tym, że teraz na ekranach monitorów komputerowych. Wprawdzie już znacznie wcześniej były próby tworzenia gier na podstawie filmów z tej serii, ale były one po prostu żałosne. Dopiero upowszechnienie komputerów klasy PC pozwoliło wrócić ponownie do klasyki. Pierwsza gra „nowej generacji" to „X-Wing Space Combat Simulator". Jest to dokładne nawiązanie do filmowej wersji trylogii. Występują tu oryginalne postacie, statki kosmiczne, a w trakcie rozgrywki możesz obejrzeć obrazki z filmu. Gra jest w zasadzie, wspaniale zrealizowanym, symulatorem lotu. Sterujesz oczywiście najnowocześniejszym myśliwcem bojowym, jaki kiedykolwiek zaprojektowano i zbudowano, X-wingiem. Do wykonania masz szereg karkołomnych misji bojowych. Aby je ukończyć trzeba być niezłym kozakiem, jeśli jednak czytałeś „Gry Komputerowe" 1/94" lub „Computer Studio" 5/93 i 6/93, to z pewnością miałeś ułatwioną sprawę. Gierka „X-Wing" odniosła niesamowity sukces i zapoczątkowała całą serię gier z tego cyklu. Niedługo musieli czekać miłośnicy „Gwiezdnych Wojen", na kontynuację komputerowych przygód swoich ulubieńców. Niebawem ukazały się kolejne misje do „X-Winga" tzw. data disks – „Imperial Pursuit". Po nim przyszedł czas na następne. Kolejną grą z tej serii jest „B-Wing". Co nowego mieli tym razem do zaproponowania jej autorzy? Poza nowymi, świetnymi misjami, tym razem możemy zasiąść za sterami nowej maszyny, a mianowicie tytułowego „B-Winga". Ma się on przeciwstawić groźnym korwetom i fregatom Imperium. „B-Wing" jest szybszy, zwrotniejszy i dużo lepiej uzbrojony od swojego poprzednika tj. „Y-Winga", ale jest jednocześnie wolniejszy od „X-Winga". Jeśli zatem grałeś we wcześniejsze gry tej serii, to bez problemów znajdziesz się za sterami tej nowej śmiercionośnej maszyny. Poza tym, gierka przenosi wszelkie zalety (i wady) z pierwszej części trylogii.

Czyżby to miał być koniec komputerowych „Gwiezdnych Wojen". O nie, nic z tych rzeczy! Firma LucasArts, a więc twórca całej serii „Star Wars" przygotowała już nową porcję rozrywki dla spragnionych zabawy szaleńców. Ale w tym miejscu musi nastąpić zgrzyt. Otóż, nowa gierka zatytułowana „Rebel Assault" jest jak na razie dostępna jedynie w wersji na CD. Różni się znacznie od poprzednich części cyklu. Nie jest to już typowa symulacja, a zwykła (a raczej niezwykła) zręcznościówka. Za to grafika, czyli całe długie, animowane scenki, jakby żywcem wyciągnięte z filmu muszą robić wrażenia. Wspaniale łączą one scenki zręcznościowe, w których musisz wykazać się niesamowitym refleksem, aby np. rozwalać kolejne statki Imperium. Gra składa się z czterech zasadniczych części, na które składa się piętnaście poszczególnych rozdziałów. Żeby ukończyć gierkę trzeba oczywiście ukończyć wszystkie rozdziały, a należy wiedzieć, że każdy z rozdziałów inny jest od poprzedniego. Ma własny scenariusz, inne cele, a ponadto akcja jest



złożona i widok zmienia się w zależności od sytuacji. Raz lecisz myśliwcem, innym razem idziesz pieszo po powierzchni planety itd., itp. Animacja jest tu po prostu niesamowita, a dodając do tego niemalże bajkową scenerię, mamy już pełny obraz gry. Nic dziwnego, że pretenduje ona do (już!) tytułu najlepszej gry roku '94.

■ MS



Znana i uznana znakomitość na software'owym rynku, firma Origin, dzięki wejściu do „rodziny" Electronic Arts urosła nagle do rangi mega–gwiazdy.

ORIGIN NEWS

Przypomnę, że jej początki sięgają 1983 r. kiedy to Richard Garriott wraz z ojcem, bratem i Charlesem Bonchetem – wówczas członkiem Sierry – zasiedli przy stole kuchennym i podjęli decyzję o powołaniu firmy Origin. Zapewne nikt z zebranych wówczas, nawet w najśmielszych marzeniach nie przewidywał, że za niespełna 10 lat ich firma stanie się potentatem znanym na całym świecie. Ciekawostką jest fakt, że Richard Garriott z uporem maniaka obstawał, żeby ich firma nosiła nazwę Excalibur, gdyż nie przewidywał wówczas, że firma będzie opracowywać gry inne niż fantasy. Czas jednak zweryfikował poglądy leadera Originu. Faktem jest, że początki działalności firmy to „Ultima, Ultima i jeszcze raz Ultima", a więc fantasy w najlepszym wydaniu. Nic więc dziwnego, że do Garriotta przylgnął przydomek Lorda Britisha – bohatera serii „Ultima". Od debiutu Originu „Ultimą 3" (dwie pierwsze autorstwa Richarda zostały wydane przez inne firmy) minęło już sporo czasu, a „Ultima" jest wciąż ich sztandarowym programem.

Ostatnio ukazała się już ósma część tej sagi. Nosi ona tytuł „Pagan" (Poganin). Przyzwyczailiśmy się już do tego, że każda nowa część wnosi coś nowego, tak jest i tym razem. Jednak zmiany nie ograniczają się jedynie do samej grafiki, choć i w tej dziedzinie nastąpiła prawdziwa rewolucja w stosunku do poprzedniej części. Postać głównego bohatera jest przede wszystkim dużo większa i znakomicie animowana. Na samą animację Avatara przeznaczono, aż 1500! klatek. Dźwięk jest też dużo lepszy i na tyle sugestywny, że z łatwością możesz zorientować się, z której strony nadchodzi, dajmy na to jakiś stwór bo po prostu to usłyszysz. Wiąże się to oczywiście z koniecznością posiadania karty dźwiękowej wysokiej klasy, ale to już nikogo nie powinno dziwić. Całkowicie zmieniona została także filozofia gry. Niestety, autorzy wyraźnie odeszli tu od kanonów Role Playing Games na rzecz typowych rozwiązań z gier adventure. Komercja? Na pewno na takie rozwiązania miał wpływ olbrzymi sukces serii „Ultima Underworld", która powstała niejako na uboczu głównej serii. Główny bohater „Ultimy 8" – Avatar, tym razem podróżuje sam, a nie jak dotychczas, wraz z drużyną. Znalazł on się w straszliwej krainie Pagan, gdzie został strącony przez Strażnika. Czeka go emocjonująca i niebezpieczna podróż przez tę krainę. Musi stawić czoła różnym przeciwnościom losu i szczęśliwie powrócić do rodzinnej Britanni...

Ciekawostą jest fakt, że Origin zdradził już tytuł następnej części „Ultimy". Kolejna gra z tego cyklu, oznaczona numerem „9" najprawdopodobniej zatytułowana będzie „Ascension" (Wniebowstąpienie). Napisałem „najprawdopodobniej" gdyż firma Origin znana jest z tego, że często lubi zmieniać tytuły gier w trakcie ich powstawania. Na ten temat krążą już nawet anegdotki, np. ludzie zatrudnieni w Origin, codziennie po wymianie grzecznościowego dzień dobry, pytają jaki dzisiaj tytuł nosi gra, nad którą aktualnie pracują. Bywa bowiem tak, że gra zanim zostanie wprowadzona na rynek, zmienia tytuł nawet kilkadziesiąt razy, ale to już należy do kolorytu firmy.

Wróćmy jednak do „Ultimy 9". Zapowiada się kolejna rewolucja jakości, ale niestety pociągnie to za sobą konieczność posiadania naprawdę dobrego sprzętu. Obecnie nie przewiduje się dyskowej wersji tej gry, a jedynie na CD-ROM. Podczas prac nad „ósemką" opracowano wiele nowatorskich rozwiązań w dziedzinie kodowania i te nowe techniki mają być zastosowane w „dziewiątce". Na razie to wszystkie wiadomości o przygotowywanej „Ultimie 9". Ciekawe tylko czy 486 wystarczy?

Jednak Origin to nie tylko „Ultima". Firma wypuściła przecież kilka znakomitych gier, które z fantasy mają tyle wspólnego co żaba z rakietą. Wspomnieć tu wypada takie hity jak „Wing Commander I i II", „Privateer", „Strike Commander". Wszystkie te gry w mniejszym czy większym stopniu mogą konkurować z rasowymi symulatorami lotu. Widać z tego, że ten kierunek rozwoju firmy jest słuszny i na tym polu również Origin może odnieść sukces. Z planów firmy na najbliższą przyszłość wynika, że nie zamierza odstępować nikomu tej działki. Właśnie nastąpiła premiera gry „Pacific Strike". Akcja rozgrywa się w okresie II Wojny Światowej na Pacyfiku. Latamy samolotem Wildcat, walczymy z chmarami japońskich „zerówek" i wykonujemy różnorodne misje bojowe. Grafika stoi na najwyższym poziomie, a widzimy tu wyraźne zapożyczenia ze słynnego „Strike Commandera" i wcześniejszych „Wing Commanderów". Nic dodać nic ująć. Trzeba po prostu koniecznie zagrać. Jeszcze słówko o wymaganiach sprzętowych. Zalecane IBM PC 486DX2 i to by było na tyle. Bagatelka.

Kolejną gierką przygotowywaną przez Origin jest „Warbirds 1917-18". Akcja, jak wynika z tytułu, rozgrywa się w końcowej fazie I Wojny Światowej, tematyka, oczywiście lotnicza. W sferze grafiki mamy tu ponownie do czynienia z zapożyczeniami ze „Strike Commandera", ale stoi ona na wyższym poziomie. Gra łączy w sobie elementy charakterystyczne dla różnych gatunków programów. Jest więc symulacja, elementy zręcznościowe, a ponadto akcja łącząca w logiczną całość poszczególne misje bojowe. Jeśli zaś idzie o same misje, to nie masz bezpośredniego wpływu na kolejność ich następowania, ale za to masz możliwość wrócić do którejś z wcześniej wykonywanych misji i włączyć się w dowolnym momencie, w celu np. poprawienia wyników. Charakterystyczna dla ogólnej formy gry jest niezwykła pieczołowitość w oddaniu realiów tamtych czasów. Zapowiada się kolejny wielki hit z Originu.

■ MS



„Pacific Strike"



„Ultima VII"



„Warbirds 1917-1918"

AMERICAN REVOLT

SYNDICATE DATA DISK





Wielka popularność, jaką zdobyła gra pt. „Syndicate", skłoniła firmę Bullfrog do wypuszczenia „Syndicate Data Disk" pod nazwą „American Revolt".

Jak sama nazwa wskazuje, jest to oczywiście dysk z nowymi misjami. Razem jest ich 21, z tym, że wszystkie dotyczą Ameryki (a ściślej – Stanów Zjednoczonych) i tam właśnie rozgrywa się akcja.

Do wyboru mamy masę nowych broni i gadżetów, niezbędnych by jakoś przeżyć w tym bezwzględnym i ciemnym świecie opanowanym przez żądnych władzy kryminalistów. Możemy np. użyć specjalnej osłony holograficznej, dzięki której będziemy wyglądać jak fragment ściany budynku, niewidoczni dla tłumu. Zamaskowani w ten sposób czekamy na ofiarę, którą trzeba „sprzątnąć".

A gdy nie mamy ochoty na walkę wręcz, możemy wykorzystać o wiele bardziej profesjonalny sprzęt – wzywamy statek powietrzny, który spowoduje, że „niewygodna" strefa miasta po prostu... wyparuje.

Dla osób chętnych do większej rywalizacji, dobra wiadomość: mamy nową opcję pozwalającą na uczestnictwo do 8 osób naraz w jednej grze. Nazywa się to „network support" i działa tylko w sieci. Właściwą grę wraz z dodatkowymi misjami instalujemy na serwerze, a przy każdej końcówce zasiada jeden gracz. No, no – pomysł godny uznania. Ale nie cieszmy się zbyt prędko. Jeśli ktoś bez większych problemów grał w „Syndicate", zapewne będzie miała spore kłopoty z nowymi misjami, a może się mylę? Zresztą, co Wam będę truł, zagrajcie sami!

■ Sandey



TERMINATOR RAMPAGE

Jest rok 2029. W Los Angeles, ostatnim bastionie Ruchu Oporu, pułkownik John Connor i jego ludzie stawiają czoła atakującym maszynom. Zniszczenie stacji orbitalnej Skynet, w której mieścił się Mózg całej operacji mającej na celu unicestwienie ludzkości, dawało walczącym nadzieję na przetrwanie. Kiedy jednak nagle nastąpiło jej nieoczekiwane odrodzenie, jedynym ratunkiem dla ginących ludzi stały się uwieńczone ostatecznym sukcesem badania nad czynnikiem wywołującym zakrzywienie czasu. Droga do przeszłości stała otworem. Droga, którą wcześniej odkrył Główny Mózg Skyneta i wykorzystał ją dla swojej cudownej reinkarnacji...

Jego wysłannik przybył na Ziemię 7 sierpnia 1984 roku i przeniknął do ściśle tajnego kompleksu militarnego Cyberdyne, zbudowanego w postaci wielopoziomowego bunkra w górach Cheyenne.

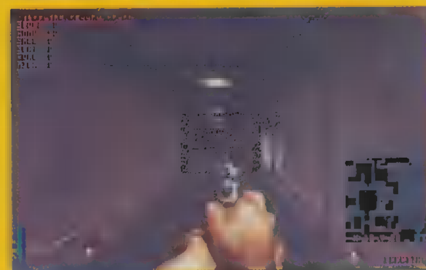
Cyborg Meta-Node zdołał nie tylko dostać się do wnętrza tego pracującego nad nowoczesnymi technologiami laboratorium, ale także podłączyć się do pamięci Centralnego Komputera, dzięki czemu przejął wszystkie przechowywane w nim informacje... Teraz unicestwienie ludzkości było już banalnie proste. Sytuacja Johna Connera i pozostałych jeszcze przy życiu ludzi, wydawała się więc beznadziejna. Jedynym dla nich ratunkiem było wykorzystanie nowego odkrycia i wysłanie w przeszłość własnego posłańca, który zniszczyłby Meta-Node zanim ten osiągnie swój cel.

O tym, że to właśnie Ty zostałeś wybrany do tej trudnej misji, nie muszę Cię chyba przekonywać. Musisz więc spenetrować co najmniej 24 poziomy tajnego kompleksu, aby odnaleźć i unicestwić cyborga Meta-Node. Wcześniej należy odszukać 14 części karabinu plazmowego V-TEC PPC, bez którego Twoja końcowa walka z przeciwnikiem może mieć tylko jeden wynik – delikatnie mówiąc ujemny. O takich drobiazgach jak ukryte gdzieś karty magnetyczne uruchamiające windy na niższe kondygnacje, konwencjonalna broń od 9 mm beretty i UZI poczynając, a na AK-47 i ręcznym miotaczu granatów kończąc oraz pociskach do nich, już nie wspomnę. Żebyś nie czuł się czasem osamotniony podczas poszukiwań, zakamarki i korytarze Cyberdyne zapełniają coraz to liczniejsi i trudniejsi do pokonania wrogowie: roboty, cyborgi i inni mutanci – uzbrojone, bezduszne, gotowe na wszystko elektroniczne maszyny.

Musisz dbać o stan swojego zdrowia, poziom energii ochronnego pola siłowego, zapewnić sobie jak najskuteczniejszą broń i wykonać postawione przed Tobą zadanie...

Fabuła gry (choć w bardzo zmodyfikowanej formie) oparta jest na swym tytułowym, filmowym pierwowzorze, a jej konstrukcja wzorowana jest na innym, tym razem komputerowym przeboju: „Wolfensteinie". Analogie pomiędzy obydwoma programami widoczne są niemal na każdym kroku. Jednak „Terminator-Rampage", jest moim zdaniem, programem znacznie lepszym. Przede wszystkim pod względem graficznym „Terminator-Rampage" godny jest co najmniej wyróżnienia. Tekstury bitmapowe robią ostatnio coraz większą furorę, co w połączeniu z najnowszymi technikami kodowania w 3D pozwala osiągnąć piorunujące (jak widać na przykładzie „Terminatora-Rampage") efekty. Wszystkie poziomy są inne, bardzo rozbudowane i wewnętrznie zróżnicowane. Biura i pomieszczenia dla personelu, laboratoria, bary, kawiarnie i tereny rekreacyjne, wreszcie fabryki i magazyny – dzięki takiej różnorodności tła gra, choć bardzo schematyczna, nie jest monotonna. Także powiększenie obszaru obserwacji na cały ekran i spowolnienie ruchów postaci oraz zamieszczenie mapki danego poziomu znacznie uatrakcyjniają i ułatwiają zabawę. Ogromną zaletą „Terminatora-Rampage" jest dźwięk. Odgłosy wystrzałów (inne dla każdej z 7 typów broni i karabinu plazmowego) są bardzo realistyczne, podobnie jak dźwięki wysyłane przez maszyny, skrzypienie drzwi itp. elementy. Jednak największe wrażenie robi podkład muzyczny, doskonale dobrany do tematyki programu, zmieniający się wraz z sytuacją, budujący niepowtarzalną atmosferę gry.





Oczywiście wszystko ma swoją cenę. Aby zagrać w tę grę, trzeba dysponować komputerem klasy IBM PC z płytą 486DX, 4 MB RAM, szybką kartą graficzną oraz dźwiękową klasy co najmniej Sound Blaster'a Pro. Dodajmy do tego ok. 16 MB wolnego miejsca na dysku, a otrzymamy niezbędne minimum, przy którym program naprawdę „żyje" i może w pełni zaprezentować swoje możliwości. Cóż, wymagania najnowszych gier są coraz wyższe. I to trochę niepokoi, a co będzie dalej? Aż strach pomyśleć!

■ **Darco**



SHATTERED LANDS

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

DARK SUN

BENEATH A STEEL SKY

Skończyłeś „Monkey Island"? Masz już dość „Kyrandii" i nie wiesz, za co się zabrać? Nie czekaj więc długo, tylko bierz na warsztat „Beneath a Steel Sky" – zobaczysz, nie będziesz żałować. Krótko mówiąc, jest to przygodówka, jakich mało. Nie chodzi już tylko o świetnie dopracowaną grafikę, która nie różni się zbytnio od tej w komiksach (no oprócz tego, że widać ją na monitorze). Chodzi o samą przyjemność gry oraz niebywałe wręcz przywiązanie wagi do detali. Poruszająca się postać bohatera kroczy bardzo płynnie, niczym najlepiej dopracowany sprite z „Turricana 3". W niczym nie przypomina to klasycznych przygodówek, w których nasz ludzik wykonuje koślawe ruchy i ślimaczy się jak XT z 24-bitową kartą grafiki True Color (tak, tak – takie porównanie z pewnością daje do myślenia).

Gierka miała swoją premierę w wersjach na Amigę i PC-ta.

Akcja gry toczy się w przyszłości, a jej bohaterem jest Foster – rebeliant mieszkający w wyjątkowo ponurej części miasta. Pewnego dnia jakiś helikopterek załatwia paru jego kumpli, a jemu samemu cudem udaje się zbiec. Miał facet farta, bo helikopter ni stąd ni zowąd zaliczył glebę. I co ma teraz biedak począć? A no nic, tylko wyjaśnić tę sprawę – kto, po co i dlaczego? Nie muszę chyba dodawać, iż liczy na Twą pomoc, Szanowny Panie Graczu. Tę gierkę polecam jak żadną inną...

■ Sandey



MAD DOG McCREE

Jeśli sięgnę pamięcią wstecz, hen w zamierzchłą przeszłość, kiedy to na „Spektrusiu" królował „Knight of Lore", to przypominam sobie, że przed wielu laty w pierwszym lub drugim numerze „Bajtka", znalazł się artykuł traktujący o przyszłości gier komputerowych. Autor tego wywodu, całkiem słusznie zresztą, przewidywał, że gdzieś hen w dalekiej przyszłości, gry komputerowe upodobnią się do filmów fabularnych. Zadaniem gracza byłoby podejmowanie decyzji o rozwoju akcji i w zależności od jego wyboru rozwiązanie gry mogłoby być różne. Każda gra przygodowa mogłaby wiec przebiegać inaczej, a my moglibyśmy bezpośrednio uczestniczyć w niesamowitych przygodach bohatera gry. W przeciwieństwie do filmów, które po jednokrotnym obejrzeniu możemy odstawić na półkę (o ile są na kasecie wideo) do jednej gry można by powracać wielokrotnie. Od tego momentu minęło już bez mała 10 lat, a te śmiałe wówczas marzenia, są dzisiaj niemalże w przededniu realizacji. Gwałtowny rozwój sprzętowy jaki nastąpił w ostatnich kilku latach spowodował, że mogły powstać dziś takie gry, o jakich wtedy nam się nawet nie śniło. Digitalizowane zdjęcia czy wręcz całe animowane sekwencje we współczesnych grach, nikogo już chyba nie dziwią – jest to już standard. Chyba najdalej w tej dziedzinie poszła firma American LaserGames. Program który wypuścili, to już normalny interaktywny film komputerowy, w którym grafika i animacja po prostu zapiera dech. Nie jest to gra w pełnym tego słowa znaczeniu, gdyż grafika jest tu właśnie największym atutem gry, a akcja jest temu całkowicie podporządkowana. Przez to jest ubożuchna i mało skomplikowana. Jednak marzenia sprzed lat prawie się ziściły. Mamy przecież normalny film, w którym możemy wpływać na przebieg akcji. Jeśli chodzi o samą fabułę, to rzecz dzieje się na Dzikim Zachodzie. Trafiasz tam do małego miasteczka sterroryzowanego przez tytułowego „wściekłego psa" McCree. Jesteś tu obcy więc nic dziwnego, że każdy napotkany przez Ciebie kowboj bezceremonialnie będzie próbował Cię ukatrupić. Sprawdź czy jesteś szybszy koleś i sięgnij po spluwę przytroczoną



do pasa. Gdy masz niezły refleks pospacerujesz sobie trochę ulicami miasteczka, jeśli nie, będziesz wąchał kwiatki od dołu. Patrząc z boku na tę grę można odnieść wrażenie, że celem samym w sobie, jest prowadzenie nie kończących się pojedynków rewolwerowców. Jednak nie jest to do końca prawdą. Twoim zadaniem jest bowiem uwolnienie miasteczka od „wściekłego psa" i jego kolesiów rzezimieszków. Jeśli Ci się to uda, zostaniesz szeryfem i zyskasz dozgonną wdzięczność mieszkańców. Bez względu na to czy uda Ci się ją ukończyć, czy nie, wartą w nią zagrać chociażby ze względu na grafikę. Dobra, dobra, zapytają złośliwi, przecież nie ma nic za darmo. Żeby uzyskać takie efekty trzeba chyba dysponować niezłą maszynką. I tak doszliśmy do sedna sprawy. Żeby zagrać w „Mad Dog McCree" trzeba dysponować CD-ROMem i to nie kiepskim (szybkość transmisji 150 kB/sek, czas dostępu 380 ms.). Na szczęście na tym kończą się wyszukane wymagania. Program można bowiem z powodzeniem uruchomić na zwykłym 286. Można tę grę również przegrać od kumpla bezpośrednio z twardziela na twardziel i w takiej wersji „kursuje" on po giełdzie na Grzybowskiej. Programik zajmuje jednak bagatela, ok. 85 MB (a więc gdyby był w wersji dyskowej trzeba by było przeznaczyć na na niego ok. 80 dyskietek!). Jak sami widzicie, jest to zatem sztuka dla sztuki. Pokazuje jednak, jak olbrzymie możliwości mają współczesne maszyny w porównaniu z archaicznym już dziś „Spektrusiem". Ci, którzy zechcą pograć w pełnojakościową wersję tej gry (postacie naturalnej wielkości dużo lepsza jakość obrazu filmowego) musi udać się jednak do najbliższego dobrego salonu gier (najbliższy znajduje się prawdopodobnie w Berlinie). „Mad Dog McCree" w swej pierwotnej postaci był zaprojektowany do automatów grających. Przeniesienie go na ekrany domowych monitorów umożliwiło dopiero pojawienie się odpowiednio szybkich CD-ROMów.

■ MS

MANCHESTER UNITED

PREMIER LEAGUE CHAMPIONS

Boniek, Boniek, Boniek strzela... Gooool! Kronika... Sportowa... tudu, tuddduuu...

A właśnie, że nie! Panie, panowie i dzieci...

Nowa piła nożna! Uff...

Po tym, jak Manchester United zdobył mistrzostwo Wielkiej Brytanii, możemy spodziewać się wszystkiego. A jak wygląda nowa gra? Świetnie, cud, miód, paluchy lizać – tak przynajmniej można prorokować ze słodkich zapowiedzi Amiga Action. Nowa piła ma być skrzyżowaniem typowego „Kick Offa" z pełnowartościowym „Premier Managerem". Mamy tu aż 94 kluby, grafikę a la „Sensible Soccer" i zupełnie nowy system prowadzenia całego bussinessu, dzięki któremu każdy najbardziej nawet zielony żółtodziób będzie miał szansę pohandlować trochę biegającymi po zielonej trawce szaleńcami – mowa tu oczywiście o biegających po zielonej trawce szaleńcach, czyli o biegających po zielonej trawce szaleńcach – no, powiedzmy otwarcie: piłkarzach.

Tak naprawdę, to gierka ta jest jeszcze w lesie, tzn. prace nad nią ślimaczą się nieco i nie wiadomo jeszcze kiedy ujrzy ona światło dzienne. Dlatego cała redakcja ubolewa nad sromotnym faktem, iż na razie nie możemy powiedzieć Wam o niej nic więcej, dopóki oczywiście nie pojawi się na naszym zwariowanym rynku – jak już wiecie, ma to nastąpić niebawem. Zobaczymy tylko co z tego wyjdzie. Na pożegnanie dodam, że gierka porusza temat szaleńców biegających po...

W oczekiwaniu na pojawienie się tej gierki miłośnicy piłki nożnej o zacięciu menadżerskim mogą rozkoszować się całą serią gier z cyklu „Football Tactican" obejmującym ligę włoską, szkocką, angielską, niemiecką...

Program ten, choć rozbudowany, prezentuje się raczej średnio, a o przebiegu poszczególnych meczy dowiadujesz się z telegraficznych informacji wyświetlanych na ekranie.

■ Sandey

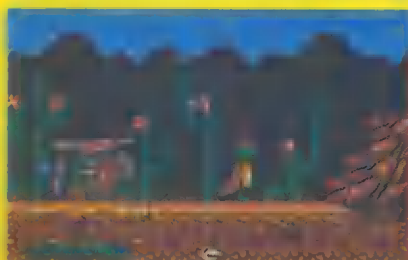


Zdjęcie z gry ►
„Football Tactican"

SHERLOCH NESS AND THE DINOSAUR DETECTIVE AGENCY

Lubicie dinozaury? Widzieliście „Jurassic Park"? No i dobrze. Wiedzcie tylko, że komputerowy światek jest powoli opanowywany przez te sympatyczne(!?) gady. Tak, tak... Coraz częściej bowiem mamy okazję podziwiać wyżej wymienione stworzenia na ekranach naszych wspaniałych monitorów.

Taaaak... Tym razem mamy do czynienia z typową zręcznościówką z elementami wymagającymi głębszego przemyślenia swoich przyszłych czynów, chociaż opartą, bądź co bądź, na filmie. I to nie byle jakim! Chodzi tu klasykę detektywistycznej klasyki – Sherlocka Holmesa. A trzeba Wam Drogie Grajki wiedzieć, iż bohaterem opisywanej gry jest nikt inny, jak detektyw–dinozaur o zielonym zabarwieniu skóry. Na dodatek zwie on się Sherloch, a to jakby przypomina dobrze znajomego Sherlocka. I oto chodzi! Stary pomysł w nowej oprawie i do tego napakowany w 100% humorem, co się zowie.



Sherloch ma przed sobą twardy orzech do zgryzienia. Musi rozwiązać pięć różnych spraw kryminalnych – co oczywiście sprowadza się do schwytania sprawców, którzy ośmielili się złamać prawo. Naturalnie przedtem należy zgromadzić niezbędne dowody. Pomoże w tym profesjonalny aparacik fotograficzny i tradycyjnie już – lupa (to takie szkiełko, co powiększa obraz).

Na drodze do sławy i sukcesu stoją pterodaktyle, brontozaurusy, tyranozaurusy i cała masa innych wrednych przeszkadzajek. Przyda się więc dobrze działający joystick...

Grafika i muzyka stoją na wysokim poziomie, pora więc na małe podsumowanko. Gierka ta jest rasową zręcznościówką, w której często trzeba ruszyć głową. Nie jest to bynajmniej propozycja dla graczy lubiących kryminalne zagadki – oni mają prawdziwego „Sherlocka". Miłośnicy super szybkiej akcji, także zbytnio się nie ucieszą.

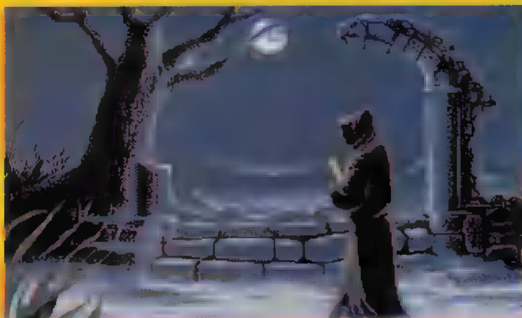
Gierka ogólnie rzecz biorąc adresowana jest do najmłodszej części maniaków komputerowych i to właśnie oni będą mieli największą radochę z tego programiku.

■ Sandey



Black Sect

Wreszcie doczekaliśmy się, od dawna zapowiadanej gry, „Black Sect" (Czarna Sekta). Całe szczęście, że ta gra trafiła na rynek właśnie teraz, gdy zagorzali miłośnicy przygodówek będący w posiadaniu Amig, zaczęli wątpić już czy dysponując swym sprzętem będą jeszcze kiedyś mogli zagrać w jakąś „świeżą" gierkę z tego gatunku. Mam nadzieję, że niedawne wejście na rynek świetnego „Simona Sorcerera", a teraz „Black Sect" poprawi mocno nadszarpnięte samopoczucie Amigowców.



„Black Sect" przygotowywano bardzo długo. Grę opracowała francuska firma Lankhor znana zwłaszcza dzięki swemu wcześniejszemu przebojowi: „Maupiti Island" (nie mylić z „Monkey Island"). Dla nikogo nie jest tajemnicą, że właśnie „Monkey Island" okrzyknięto najlepszą dotychczas grą przygodową. Nic więc dziwnego, że autorzy „Black Sect" powołują się w reklamach na „Monkey"



sugerując, że ich produkt będzie dorównywał, ba nawet przewyższał słynną poprzedniczkę. Cóż, nie nam wydawać takie sądy. „Black Sect" prezentuje się świetnie, ale żeby przekonać się o jej prawdziwej wartości musimy sobie jeszcze trochę w tę gierkę pograć, co i Wam radzimy.

■ MS

Firma Core Design, mająca za sobą wydanie takich hitów jak np. „Chuck Rock" czy „Premiere", wypuszcza kolejny produkt. Czy wart on będzie większej uwagi? Jak na razie wszystko zmierza w dobrym kierunku, a gierka zapowiada się znakomicie. Posłuchajcie tylko sami...

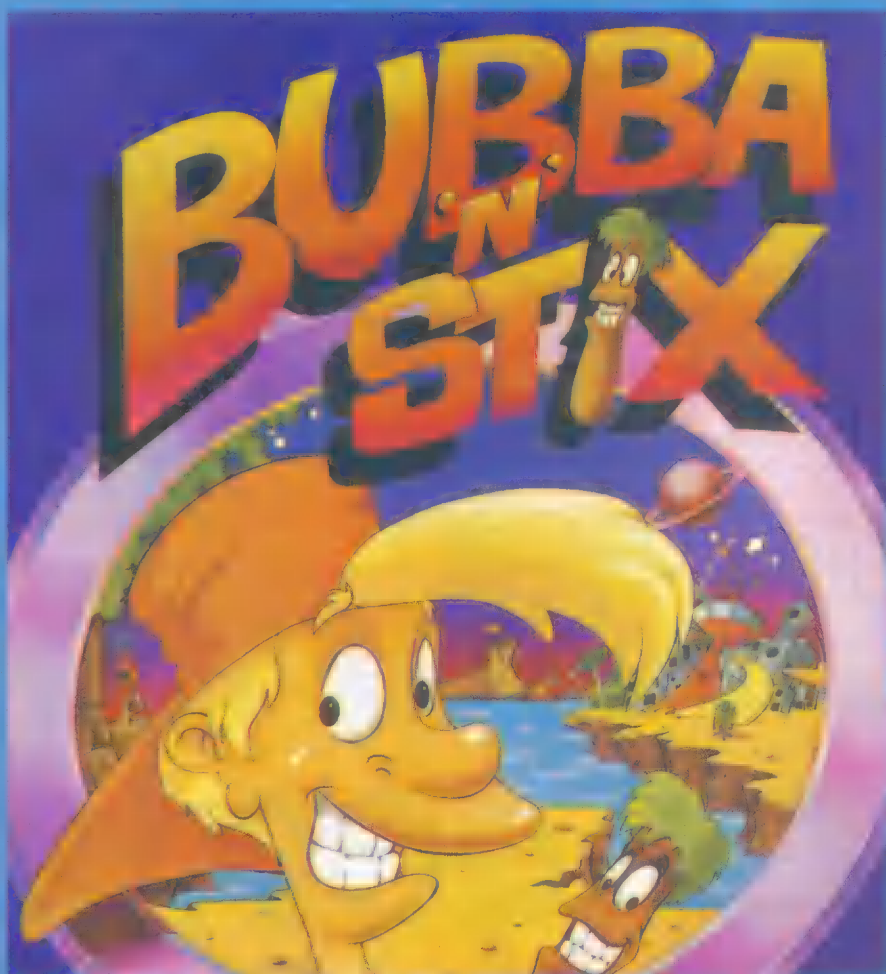
Bohaterem jest śmieszny gostek o imieniu Bubba. Wygląda trochę jak Masztalski i pracuje w ZOO – sprząta odchody słonika, leczy tygrysowi zęby, prostuje szympansom banany...

Pewnego pięknego dnia w bliżej niezidentyfikowany sposób zostaje przeniesiony na obcą planetę pełną dziwnych stworów. Jest kompletnie spłukany, a jedyną naprawdę cenną rzeczą jaką posiada przy sobie jest... zwykły patyk. Jak się niebawem okaże, przyda mu się on bardziej niż myśli. Do czego? Ano, na przykład do balansowania na linie lub chociażby do skręcenia karku pchającym się drzwiami i oknami przeciwnikom. Ale serio – autorzy gry skrzętnie wykorzystali ten fakt. W rezultacie mamy okazję podziwiać ponad 170 klatek (dla mało zorientowanych, powiem, że jest to dużo) animacji przedstawiających Bubbę w różnych sytuacjach, oczywiście sam na sam z kijkiem. Możliwości użycia go na różne sposoby jest co najmniej kilkanaście. Być może brzmi to wszystko trochę głupio, lecz cholernie uatrakcyjnia zabawę.

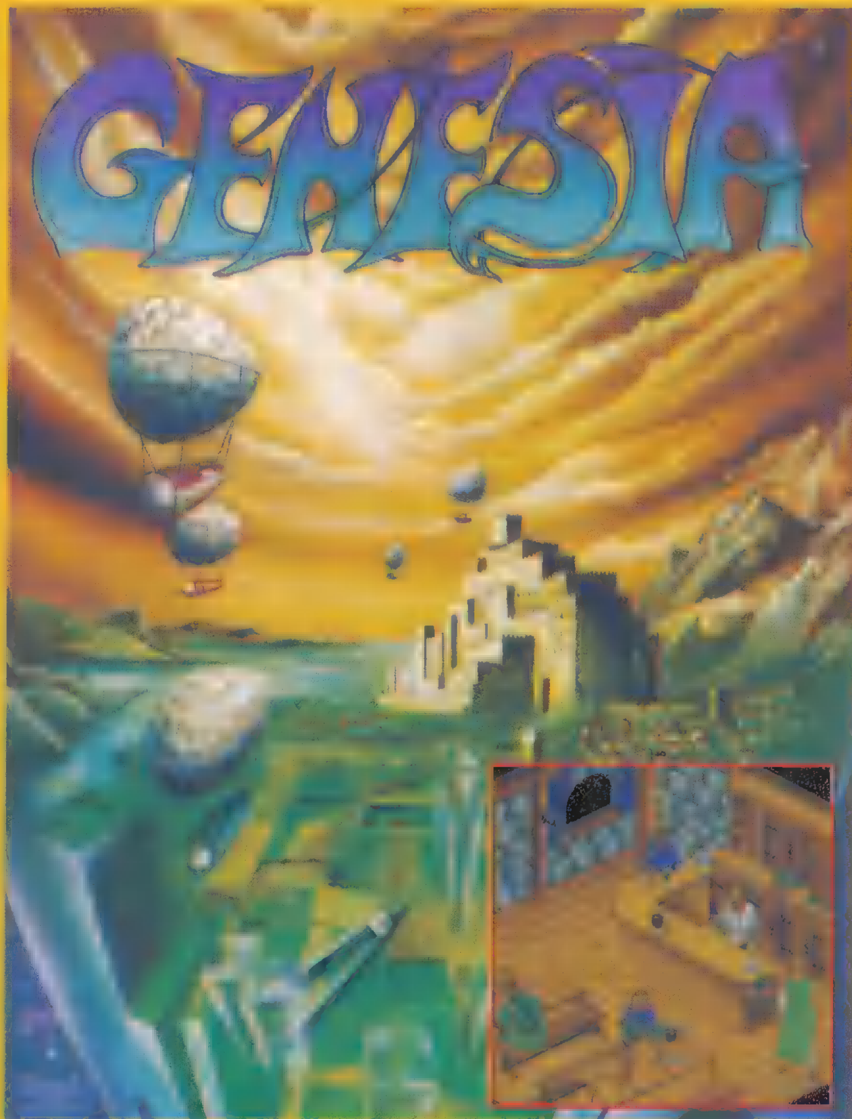
Wbrew pozorom „Bubba 'n' Stix" nie jest typową zręcznościówką. Gierkę tę przyrównałbym do „The Lost Vikings". Trzeba tu wykazać się sporą zręcznością, choć nie tylko, bo dziś w modzie są tzw. puzzle...

Na uwagę zasługuje świetna grafika oraz pewien specyficzny element, który prorokuje sukces komercyjny. Od tej gierki po prostu cuchnie świeżością...

■ Sandey



CAMPAIGN 2



Walnę szybko i prosto z mostu... bo lubię niespodzianki. „Genesia" to po prostu n–ta próba skopiowania wspaniałego „Populousa". Chociaż może...

Chociaż nie – interfejs użytkownika do złudzenia przypomina ten ze znanego produktu Bullfroga, no – z niewielkimi, kosmetycznymi zmianami, chyba dla zmyłki. To samo tyczy się grafiki, która nie jest oczywiście żywcem wyciągnięta z „Populousa" lecz przypomina, że już gdzieś, kiedyś, za górami, za lasami...

Ale do czasu... Wszystkie mrzonki przepadają, gdy po jakimś czasie przebijemy się przez cienką „skorupkę", jaką otoczona jest „Genesia" – potrzeba na to parę nieprzespanych nocy, ale czego nie robi się dla nowych, pięknych – a co najważniejsze grubszych – szkieł optycznych (do tej gierki potrzebne będą co najmniej –5; ach te dzisiejsze wymagania sprzętowe). Wtedy dopiero ujawnia się prawdziwy urok gierki, która udowadnia nam, iż mamy do czynienia z czymś zupełnie innym, niż tylko kolejnym klonem „Populousa".

Po pierwsze, nie jesteś tu wszechmocnym bogiem, przed którym wszyscy trzęsą portkami. Nie masz możliwości rąbnięcia piorunem czy zalaniem wiochy wódką (o przepraszam – vodką, tj. wodą – ach te wymagania sprzętowe... mnie dobiją). W „Genesii" jesteś zwykłym, ciężko harującym władcą–politykiem, który musi pilnować swego businessu i płacących podatki poddanych. W przeciwnym razie sprytna konkurencja wyroluje Cię szybciej niż Ci się zdaje i nawet Małecka–Klecka nie pomoże. A co kurde, życie jest cudne i paskudne. Po drugie i chyba ostatnie, „Genesia" to większa niż „Populous" dawka strategii. Po trzecie i chyba już naprawdę ostatnie, jeśli ktoś miał radochę grając w „Populousa", powinien sięgnąć po opisywaną przeze mnie gierkę – będzie miał radochę jeszcze większą.

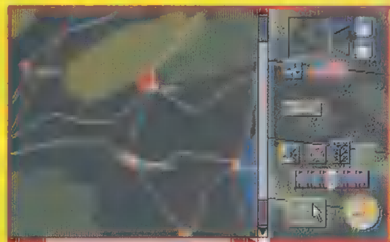
■ **Sandey**

Uwaga! Stratedzy na start. Rzucono na żer nową gierkę. Slogany reklamowe, dumnie obwieszczają, iż jest to najbardziej rozbudowana gra strategiczna. W jej powstaniu maczał palce sam Wilf Owen. I co Ty na to koleś? Co, nie wiesz kto to jest Wilf Owen? Więc należy Ci się wyjaśnienie! Owen to taki facet, który ma łeb jak sklep, a może jeszcze większy, przynajmniej ja tak to sobie wyobrażam. Bo wiesz chyba główkę trzeba mieć na karku, żeby w kraju tak wielkim jak Stany Zjednoczone być uznanym ekspertem od kierowania armią. Zostawmy jednak spory o to jaki trzeba mieć łeb, żeby zostać kimś tam, a zajmijmy się grą.

Przed nami 130 zadań, wymagających głowy nie od parady (co ja znowu z tą głową wyjeżdżam), konfliktów w których uczestniczyło 56 różnych narodów. Mamy możliwość wmieszania się w dowolny konflikt militarny na przestrzeni ostatnich 50 lat. Korea, Vietnam, Irak – jest tam dosłownie wszystko.

Zapowiada się świetna pożywka dla strategów. Na ile same slogany są prawdziwe, musicie sprawdzić sami, ponieważ niżej podpisujący się takich „kawałków" nie toleruje. Wybaczcie...

■ Sandey









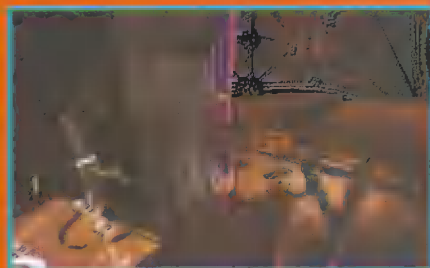
BLOODNET

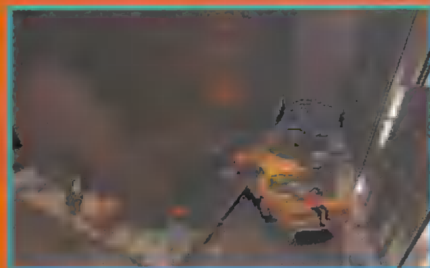
MicroProse wcale nie ma zamiaru ustępować pola na rynku gier przygodowych wielkiemu potentatowi w tej dziedzinie, jakim jest bez wątpienia Sierra On–Line. Najpierw mieliśmy okazję podziwiać „Rex Nebulara", potem pojawiły się „Return of the Phantom" i „Legacy", a teraz mamy okazję podziwiać nową grę, której daleko do symulacji. Mowa tu o „Bloodnet" – misz–masz science–fiction, horroru i thrilleru. Jest to także pomieszanie przygodówki z role–playing – na początku gry mamy możliwość ustalenia cech bohatera, tak jak ma to miejsce w typowych grach RPG. Najczęściej kojarzymy gry RPG z nurtem fantasy, a więc czary mary, siły Dobra i Zła, zastępy Troli, Elfów i całej reszty Hobbitopodobnych. W przypadku „Bloodneta" sprawy mają się zgoła inaczej. Zamiast całej tej paplaniny o złych mocach, nadprzyrodzonych zjawiskach, wróżbach i czarach mamy tu do czynienia z najnowszymi technologiami – mikroprocesory, chipy, mutanty, cyborgi. Zamiast więc podróżować latającym dywanem, masz do dyspozycji super przestrzeń; zamiast pić jakieś ziółka czy eliksiry na poprawienie samopoczucia, możesz wszczepić sobie odpowiedni układ scalony; miecz zastąpiono tu miotaczami laserowymi itd., itp. No i jak Wam się to podoba? Niezłe, co? Tak, ja też tak uważam. Poza tym w grze obowiązują kanony, jak w każdej porządnej grze RPG. Skąd jednak wziął się pomysł aby wszystko stawiać na głowie? Okazuje się, że pomysł nie jest wcale nowy tylko, że nie wszyscy muszą o tym wiedzieć. Miłośnicy literatury science–fiction, musieli już wcześniej zaakceptować jej odgałęzienie, a mianowicie nurt fantasy na którym opartych jest większość gier role playing. Jednym z nowszych odgałęzień science–fiction jest cyberpunk – nurt leżący na przeciwległym biegunie w stosunku do fantasy. Nie zamierzam zanudzać Was teraz filozofią „cyberpunka". Zainteresowanym tą tematyką polecam książkę „Neuromancer", a „nieczytatym" grę komputerową pod tym samym tytułem (Amiga, PC). Te dwie pozycje doskonale oddają klimat „cyberpunkowej" twórczości. Jeśli zaliczysz już którąś ze wspomnianych przed chwilą pozycji, to możesz śmiało sięgnąć po „Bloodneta".

Akcja gry toczy się w XXI wieku, w Nowym Jorku. Świat opanowany jest przez komputery i informacje – na ulicach pełno żebraków, błagających choćby o bit danych. Bohaterem gry jest Ransom Stark, przystojny facet, który połowę swego życia spędził w barach. Jeśli trzeba kogoś sprzątnąć, podwędzić jakąś informację, zrobić to czy tamto, wtedy idzie się do Starka i za niewielką opłatą otrzymuje to, czego się chce. I jest przy tym gwarancja, że robota nie zostanie zbabrana, bo Stark jest profesjonalistą, a nie jakimś tam amatorem. Pewnego dnia, gdy siedząc w barze popijał ulubionego drinka, zagadnęła go jakaś facia i poprosiła o wykonanie prostej roboty. Stark zgodził się, chociaż baba wydała mu się nieco podejrzana. Po załatwieniu tego, co miał do załatwienia, szybko udał się po obiecaną nagrodę. Robota była łatwa, a forsa duża – coś tu śmierdzi. I rzeczywiście. Nagle wyskoczył ojciec panienki i bezczelnie ugryzł naszego bohatera w szyję. Ten natychmiast zaczął przemieniać się w wampira. Jak się okazało, ojczulek był przywódcą wampirków, które polują na ludzi. Z ich pomocą chce przejąć kontrolę nad miastem, a potem – jak dobrze pójdzie – całym światem. Nie wiedział tylko biedak, że Stark ma we łbie wszczepioną dawno temu metalową płytkę, trzymającą go przy życiu. Dzięki niej nie przemienił się całkowicie w wampira, chociaż częściowo był pod kontrolą „ciemnej strony". Miał jednak wolną wolę i możliwość podejmowania własnych decyzji. Musi teraz odzyskać swą dawną postać i rozprawić się z bezkarnymi wampirami, a pomóc mu masz Ty, Drogi Graczu. Ponieważ jesteś półwampirem, możesz robić użytek ze swych ostrych ząbków i ostrego temperamentu – tak jest! Dziabanie dozwolone, ale uważaj! Nie wolno Ci tknąć niewinnych ludzi – w przeciwnym wypadku od razu ujrzysz Game Over. No i spiesz się – nie chcesz chyba na zawsze pozostać wampirkiem? Gra wyróżnia się świetną digitalizowaną grafiką, tworzoną zapewne na jakimś sprzęcie do ray–tracingu a potem odpowiednio przekonwertowaną. Szkoda, że nie w trybie wyższej rozdzielczości, ale dobre i to. Tocząca się akcja ukazana jest z różnych ujęć kamery – coś jak „Alone in the Dark", a jednak inne. Odpowiednia, „metalicznie komputerowa" muzyka tworzy swoistą atmosferę ponurego miasta przyszłości. Gierka warta grzechu, choć trochę trudnawa, oj trudnawa. Nie dość, że angielski musisz mieć opanowany na co najmniej dostateczny z minusem, to jeszcze łeb trza mieć nie od parady, oj, nie od parady...

Sandey









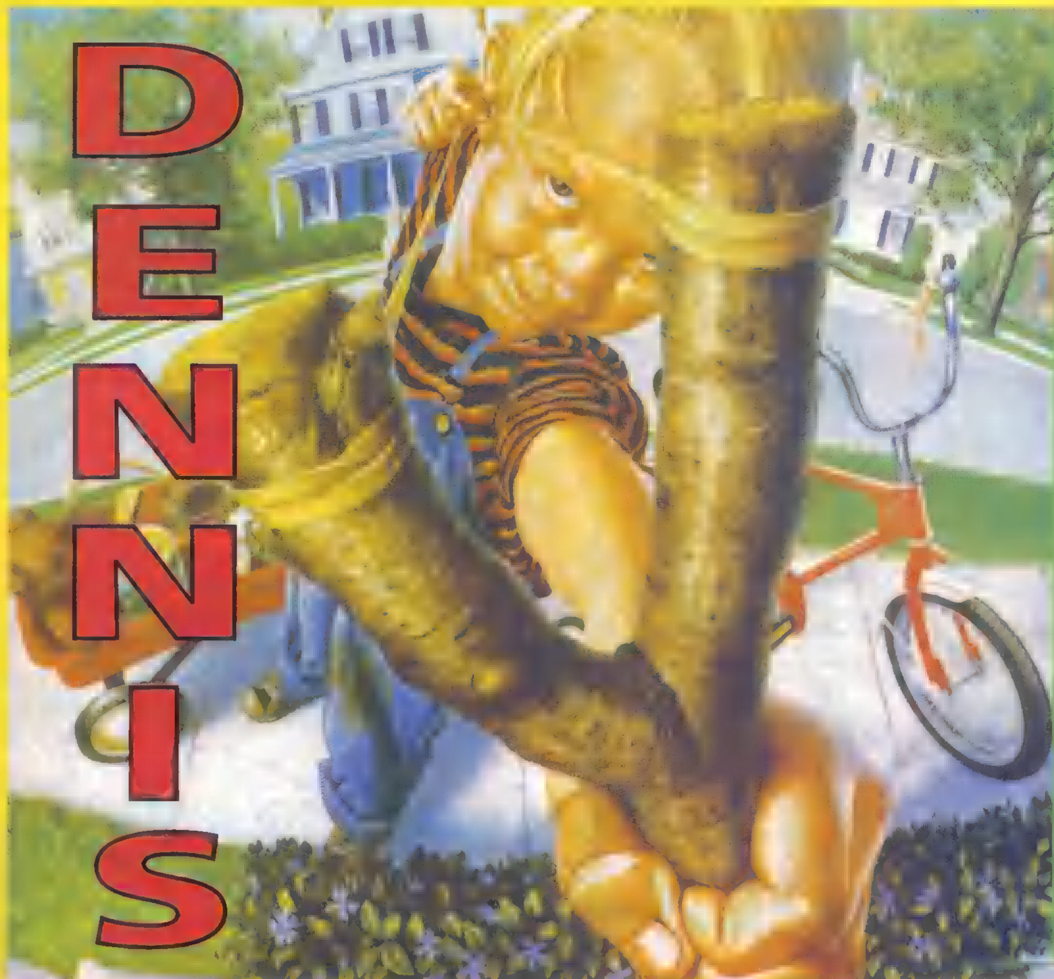


Wielkimi krokami zbliża się wielkie wydarzenie sportowe, jakim zawsze jest olimpiada. W tym roku Zimowe Igrzyska odbędą się Lillehammer. Od wielu lat zawsze z okazji takich wydarzeń rynek komputerowy zasypywany był grami sportowymi nawiązujące do aktualnie odbywających się zawodów. Tak było kiedyś. Obecnie zainteresowanie grami sportowymi zdecydowanie zmalało, a w przypadku olimpiady w Lillehammer mamy do czynienia z wydarzeniem bez precedensu. Otóż tylko jedna firma mogła wypuścić program komputerowy, w którym oficjalnie mogłaby być używana symbolika olimpijska. Przetarg wygrała najbardziej znana w tej dziedzinie firma software'owa, a mianowicie „US Gold". Szybciutko przygotowała świetną gierkę „Winter Olimpics", której premiera odbyła się w połowie grudnia. Równolegle wprowadzono na rynek wersję na Amigę i IMB PC.

Grafika jest tu po prostu odlotowa – dużo digitalizowanych zdjęć. Możesz sprawdzić się w 5 dyscyplinach olimpijskich, z których większość dzieli się jeszcze na kilka odrębnych konkurencji. Wszystkie konkurencje, jak przystało na program tej klasy odbywają się w scenerii autentycznych obiektów sportowych w Lillehammer.

Amigowska wersja gry zajmuje zaledwie trzy dyski, ale zapewnia wiele godzin znakomitej zabawy. Polecam, szczególnie do rozgrywki w kilka osób.

■ MS



Tak się dobrze złożyło, że na ekrany polskich kin trafił film „Dennis rozrabiaka", a posiadacze komputerów Amiga mogą nacieszyć się komputerową wersją tego hitu. Tradycyjnie już, komputerowe wersje filmowych przebojów są zwykłymi platformówkami z tym, że zamiast jakiegoś kolejnego skaczącego pieska, królika itp. mamy do czynienia z postaciami mniej lub bardziej podobnymi do bohaterów filmów. Tak też jest tym razem. Dennis to szalony chłopak o niespożytej energii i pomysłach, które wyprowadzają z równowagi spokojnego pana Wilsona. Nieodłącznym atrybutem naszego bohatera jest jego proca. Wcielając się w postać Dennisa masz więc szansę przeżyć niecodzienne przygody. Chwyć procę, bo nadszedł czas na to, żeby trochę namieszać...

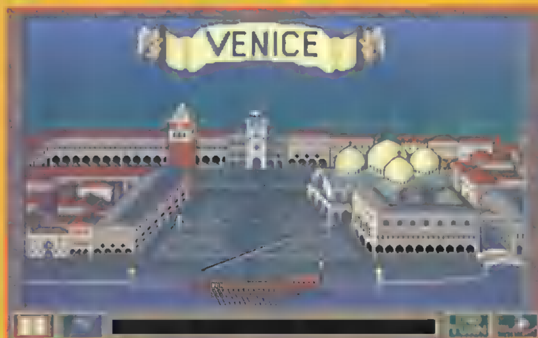
■ MS





Programy handlowe, szczególnie te o wyraźnie rozbudowanych elementach strategicznych i politycznych, cieszą się wśród zwolenników gier decyzyjnych wciąż niesłabnącym powodzeniem. Myślę, że najnowszy produkt firmy QQP zatytułowany „Merchant Prince", szybko powinien sobie wśród nich znaleźć dość liczne grono sympatyków.

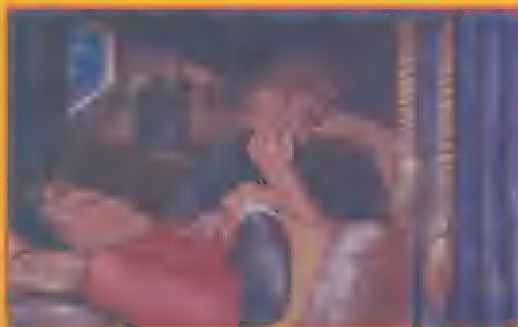
Gra, tak pod względem pomysłu, jak i oferowanych możliwości oraz zastosowanych rozwiązań, niemal do złudzenia przypomina inny znany program



tego typu: „Patryciana". Choć nieco gorszy graficznie, „Merchant Prince" (dzięki bardziej rozbudowanym, niektórym opcjom oraz jednoznaczności i przejrzystości poszczególnych rozwiązań) jest jednak propozycją zdecydowanie atrakcyjniejszą od swego poprzednika. Ba, moim zdaniem, jest to chyba najlepszy program tego typu ostatnich lat!!! Akcja gry zaczyna się w Wenecji w roku 1301 i trwa (w zależności od wybranej ilości tur) maksymalnie do roku 1492. Obdarzony przez zmarłego wuja skromną częścią jego majątku oraz mapą znanego wówczas świata (który trzeba jednak najpierw zbadać, aby nanieść na nią konkretne dane) musisz, poprzez działania handlowe, posunięcia militarne oraz umiejętnie prowadzoną karierę polityczną, zapewnić swojej rodzinie bogactwo, władzę oraz odpowiednią pozycję społeczną. Zadanie nie jest wcale proste, gdyż oprócz dużej losowości i związanej z tym zmienności poszczególnych parametrów, jego realizację utrudniają Ci mający ten sam cel przedstawiciele trzech innych, znamienitych rodów weneckich (symulowani przez komputer lub innych graczy). Twoim podstawowym „zajęciem" jest prowadzenie handlu ze wszystkimi odkrytymi miastami świata, kierując się przy tym tylko jedną zasadą: tanio kupić, drogo sprzedać. Aby móc przewozić przez morza jeden z 20 oferowanych przez kupców towarów, musisz mieć statki, których cena zależy od ich szybkości i ładowności. Dzięki karawanom złożonym z osłów lub wielbłądów możesz z kolei dotrzeć do miejsc położonych w głębi lądu. Wybudowanie dróg i utworzenie nowych szlaków handlowych znacznie ten proces przyspiesza. Oczywiście ceny towarów ulegają nieustannym zmianom, szczególnie w czasie zarazy, podobnie jak ich dostępność w poszczególnych miastach (choć oczywiście każde z nich ma swoją „specjalizację"). Aby chronić przemieszczające się konwoje przed zbójami i piratami, możesz wyposażyć je w zbrojną straż lub wynająć doskonale wyszkoloną lecz za to drogą armię złożoną z najemnych rycerzy, łuczników, fizylierów, piechurów, lekkiej kawalerii, marynarzy oraz dział. Jeśli chcesz przejąć jakąś prowincję w osobiste władanie, lub skruszyć opór niechętnych Tobie miast, taka armia jest po prostu niezbędna. A wszystko po to, aby zarobić jak najwięcej pieniędzy. Nie tylko na nowe zakupy. Wiadomo – kto jest bogaty ten ma władzę. Za pieniądze możesz bowiem zaskarbić sobie popularność wśród ludu (poprzez odpowiednie inwestycje), „kupić" poparcie kardynałów (jeśli chciałbyś zostać Papieżem i czerpać profity z wypraw krzyżowych, nominacji kościelnych, ekskomunik i odpustów) lub przekupić senatorów (gdyby z kolei marzyła Ci się kariera Doży i udział w rządach jako sędzia, dowódca floty lub oddziałów lądowych czy też główny budowniczy traktów). Dopóki to możliwe, powinieneś działać w zgodzie z prawem i zasadami moralnymi. Jeśli jednak nie będziesz miał innego wyjścia, a byt Twej rodziny zostanie zagrożony, możesz sięgnąć po bardziej radykalne środki niszczenia swoich przeciwników – wynajęcie podpalaczy, podżegaczy i wichrzycieli lub nawet płatnych morderców.

To tylko niektóre z naprawdę ogromnych możliwości tej doskonałej i niebywale wciągającej gry. Długie, zimowe wieczory mogą od dziś należeć do „Merchant Prince'a". Decyzja, jak zwykle należy do Ciebie...

■ **Darko**





Stacje TV Sat prześcigają się w reklamowaniu tej gierki. Rekordzistą w tej dziedzinie jest osławione MTV, które po ostatnim zejściu na psy (to po odejściu Raya Cokesa) musi sobie dorabiać. Pewnego słonecznego dzionka naliczyłem, aż 24 reklamy tego nowego produktu – ilu ludzi w tym momencie przyozdobiło dywanik zjedzoną wcześniej sałatką, to już inna sprawa.

Telewizja swoje, my swoje. Początkowo „Cool Spot" dostępny był tylko na konsole, teraz jest już w wersji na Amigę. Nie ulega żadnej wątpliwości, że pierwowzór jest o niebo lepszy od amigowej wersji, ale cóż – console is console. Opisywana gierka to oczywiście kolejna platformówka, na tyle dobra, by zmieść z powierzchni ziemi wszystkie „Zoole", „Sonica" i „blacharza Mario". Ma szansę stać się nowym standardem w dziedzinie platformówek...

Bohaterem gry jest czerwona kropka. Kto??!! No kropka i basta! Balonik, owal, kółko, kulka, kuleczka, piłka – tak przynajmniej wygląda, a wygląda całkiem sympatycznie w tych swoich ciemnych słonecznych cynglach a la M.C. Hammer i śmierdzących adidaskach a la Axl Rose. Kulka łazi po plaży I innych podejrzanych okolicach. Jak sam tytuł wskazuje, jest „cool", czyli na luzie – nie martwi się jak przeżyć do pierwszego, nie myje zębów, nie chodzi do szkoły, cieszy się życiem, słucha rapu i czyta „Gry Komputerowe". Kompletnie neguje otoczenie i jest jej z tym OK. Oby tak dalej, a będziemy mieć nowego idola... i stałego czytelnika.

■ Sandey



Jedna z ciekawszych strzelanek jakie ukazały się ostatnio na Amigę. Wyróżnia się wciągającą akcją, dobrą grafiką i nowym spojrzeniem na pole działań wojennych. Swego czasu tryumfy święciły gry w stylu „Operation Wolf". Sądzę, że po niewątpliwym sukcesie „Cannon Foddera" doczekamy się jeszcze kilku gierek opartych na tej samej zasadzie. Akcję obserwujemy z góry. Sterujemy ruchami oddziału komandosów, który wędrując od misji do misji ma do wykonania coraz trudniejsze zadania. Nie są one zbyt zróżnicowane (gra zawiera siedem rodzajów misji), bo najczęściej musimy zlikwidować wszystkich wrogów, dodatkowo zniszczyć budynki, bunkry itp. Jednak w miarę postępów w grze, same misje są coraz bardziej skomplikowane, a tym samym trudniejsze do ukończenia. Niewątpliwie ułatwieniem w rozgrywce jest możliwość wywołania w dowolnym momencie mapy terenu z zaznaczonymi pozycjami wroga. W tym celu najeżdżasz kursorem na symbol kuli ziemskiej (lewy dolny róg ekranu). Zabawa polega na tym, że wskazujemy kursorem miejsce do którego mają iść nasi żołnierze, a gdy napotkamy wroga

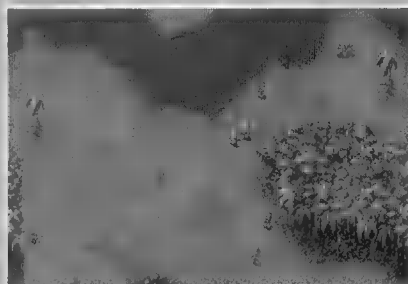
Cannon Fodder



wciskamy prawy przycisk myszki. Zmienia się wtedy kształt kursora, a co za tym idzie, nasi żołnierze ostrzeliwują się. W dalszych etapach gry możesz zdobyć inne rodzaje broni, jak choćby granaty, bazooki, itp. Możesz także jeździć Jeepem i strzelać z działa. Gierka zrobiona jest z jajem, a sama rozgrywka dostarcza wielu emocji. Żeby się jednak o tym przekonać musisz już sam zagrać, a na pewno nie pożałujesz.

Jeśli będziesz miał kłopoty z zapisaniem aktualnego stanu gry, to możesz postępować według poniższych uwag.

– Sformatuj dyskietkę w innym formacie niż Amiga np. IBM lub ST. Możesz użyć PC Taska, wgrać DOS'a, a następnie wybierz opcję FORMAT. Można też zrobić to prościej, korzystając z komendy FORMAT w Dos–2–Dos. Jeśli akurat nie masz jednak żadnego emulatora PC, to wyskocz na chwilę do kumpla PC–ciarza i u niego sformatuj dyskietkę. Teraz możesz już odpalić „Cannon Foddera" i po zaliczeniu dowolnej misji możesz wybrać opcję „Save" i podopcję „format". Teraz włóż dyskietkę uprzednio sformatowaną na PC. Teraz powinna sformatować się prawidłowo na Twojej Amidze. Nie powinno już być dalszych problemów z zapisywaniem (save) i odczytywaniem (load) stanu gry.



■ Marek i Michał

Wiele osób ma wyrobioną błędną opinię na temat programów typu shareware, twierdząc, że to zwykła chała. Nic bardziej mylnego. Czy jeżeli program jest tani lub darmowy (spróbuj – kto by bulił za gierki? U nas to już standard od dawien dawna), to musi być koniecznie zły? Jasne, że nie!

Przekonać się o tym na własnej skórze możemy na przykładzie „Doom" – gierki „a la Wolfenstein" firm ID/Transend. Świetna, 256-cio kolorowa digitalizowana grafika, extra oprawa dźwiękowa i to co „Arnoldy" lubią najbardziej – karabin w łapę i dalejże w tany! Hektolitry krwi, jęk mordowanych wrogów, okrzyki walki. Wszystko to już na 4 MB pamięci i coś ze 386DX (mniej nie warto – uwierz mi). Drogi Graczu, koprocesorek może nieco przyspieszyć tempo gry, ale nie należy spodziewać się nie wiadomo czego.

Minusem jest fakt, że w wersji shareware jest okrojona w stosunku do pełnej komercyjnej wersji, ale jest to zrozumiałe ze względu na [illegible] niską cenę programu.

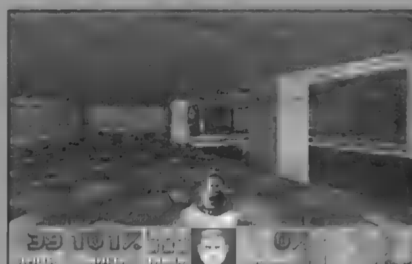
■ [illegible]

Jeszcze niedawno wszyscy tak podziwiali „Wolfensteina" czy „Spear of Destiny". Ach! co za animacja, jakie tło muzyczne, co za fabuła. Myśleliśmy, że nieprędko pojawi się gra mogąca im dorównać. Firma Id Software widząc, jak wielką popularnością cieszyły się ich poprzednie produkty postanowiła kontynuować przygody samotnego komandosa. Jednak, żeby nie powielać w nieskończoność starego pomysłu, zdecydowała się na drobne innowacje w stosunku do pierwowzoru. Tym razem nie kierujemy już jakimś tam komandosem, ale super terminatorem który został wysłany do wykonania tajnej misji w bazie kosmicznej. Jak dobrze pamiętacie „Wolfenstein" i „S.O.D" opowiadały o przygodach płatnego mordercy. Poza tym, że lubił sobie postrzelać, to jeszcze żywił wielką nienawiść do Niemców. Pierwsza część opowiadała o przygodach gościa w zamku Wolfenstein. Zabić wszystkich i uciec z więzienia, oto cel gry. Druga część „S.O.D" to praktycznie tylko nowe misje. Grafika pozostała w 100% taka sama, ale zamek tym razem nazywa się Nuremberg. Tutaj musisz odnaleźć włócznie Hitlera i na końcu pokonać stwora z piekła rodem. Gdy wszyscy już po dziesięć razy poprzechodzili te same levele, rozwalili całe mrowie Niemców i zrównali z ziemią te dwa zameczki, rozpoczęło się wielkie czekanie na następną rzeź (oczywiście komputerową). No i doczekaliśmy się. Bez żadnego rozgłosu, po cichu i jakby w tajemnicy ukazała się kolejna gra zespołu Id Software – „Doom". Jak wcześniej wspomniałem fabuła tej gry nie odbiega zbytnio od poprzednich części. Nie krążymy już po jakimś tam zamku, ale po wielkiej bazie kosmicznej. Składa się ona z 8 budynków, w których musimy wystrzelać wszystkich lub prawie wszystkich do nogi. Oczywiście nie tylko do tego gra się sprowadza. Znajdujemy różne bronie, jak np. piła mechaniczna, wyrzutnia rakiet, dubeltówka lub karabin maszynowy. Drzwi otwieramy najczęściej za pomocą kart magnetycznych koloru czerwonego, żółtego lub niebieskiego. Najczęściej są one bardzo dobrze strzeżone przez różnego rodzaju potwory, mutanty, choć czasem można spotkać kogoś podobnego od istoty bożej, ale zwykle za wszelką cenę próbuje on nas wyeliminować. Oczywiście są także tajne przejścia w ścianie, za którymi znajdziemy apteczki, pociski, wyrzutnie oraz wszelkiego rodzaju inne przedmioty, które pozwolą nam szczęśliwie dotrzeć do wyjścia. Warto też wspomnieć o stojących gdzieniegdzie beczkach, przywalenie w które powoduje mały wybuch skutecznie rozwalający znajdującą się obok osobę. Jest to naprawdę bardzo przydatne. W odróżnieniu od „Wolfeinsteina" w „Doomie" znajdujemy przedmioty bardziej już zaawansowane technicznie, jak chociażby komputerową mapę, okulary umożliwiające widzenie w ciemności oraz plecak na większą liczbę nabojów, nie wspominając już o broni protonowej.

Do chodzenia po bagnach służy nam specjalny skafander. Bardzo się przydaje, gdyż czasami właśnie na bagnach ukryte są przejścia oraz schowki pełne wszelakiej broni, apteczek.... Niestety jego trwałość jest bardzo ograniczona. Nie wspominam już tutaj o przedmiotach, dzięki którym staniemy się prawie niewidoczni.

Czasami możemy znaleźć zbroję (armor) pozwalającą nam chociaż na częściowe odpieranie ataków. Często też natrafimy na niebieskie buteleczki z życiodajnym płynem, dzięki któremu staniemy się prawie nieśmiertelni. Oczywiście pokonani przez nas obcy żołnierze, będą zostawiać naboje oraz inne gadgety. Na każdym kroku będą nam towarzyszyć mutanty, potwory ziejące ogniem, różowe stwory oraz dziwne wybryki natury z głowami diabła i kopytami konia. Co ciekawsze od czasu do czasu spotkamy niewidzialnego stwora w postaci po prostu mgły. To jest jedna z niewielu atrakcji, jakie przygotowali nam programiści spod znaku Id Software. Grafika gry „Doom" jest sto razy lepsza niż w „S.O.D" (no może to lekka przesada). Szczegóły są dużo lepiej dopracowane, animacja postaci także została zmieniona. Nie zawaham się stwierdzić, że grafika np. „Wolfeinsteina" w porównaniu do „Dooma" jest po prostu dziecinna. Różnicę widać zresztą na poniższych screenach. Ścieżka dźwiękowa została także w dużym stopniu zmodyfikowana, chyba nawet za bardzo. Odgłosy strzałów, krzyki zabijanych, odgłosy windy, czy pochrząkiwania potworów są bardzo realistyczne. Gdy po raz pierwszy zasiadłem do tej gry byłem zaskoczony pomysłowością autorów. W każdym bądź razie, nie ma powodów do narzekania. Gra wspaniale oddaje atmosferę grozy i dostarcza wielu emocji grającym. Dzieciom nie radzę więc grać po nocach.





Co do systemu sterowania. Praktycznie nie uległ on zmianie. Wygląd ekranu gry też się nie zmienił. Czyli wszystko po staremu. Jest jednak

mała różnica w trudności poziomów. O ile w „S.O.D" etap najtrudniejszy był dziecinnie prosty, to w „Doomie" jest on prawie nie do przejścia. Zmieniają się czasy i zmienia się trudność i jakość oferowanych programów. No ale przystąpmy do sedna sprawy. Poniżej zamieszczam opis poszczególnych ośmiu leweli pierwszej misji, na poziomie trudności „hurt me plenty".

PIERWSZY BUDYNEK – HANGAR

Ten poziom nie powinien Ci sprawić najmniejszych trudności. Na początku jesteś wyposażony tylko w pistolet, ale na razie to w zupełności wystarczy. Zaraz po starcie skieruj się w lewo, wejdź po schodach i zabierz z góry zbroję. Skutecznie będzie Cię ona bronić przed pociskami wrogów. Ale bardzo szybko się niszczy. Nie zapomnij o niebieskich buteleczkach z życiodajnym napojem. Gdy znajdziesz się w pomieszczeniu z chodnikiem prowadzącym przez bagno, to idź do końca i gdy będziesz mniej więcej w połowie korytarza, naciśnij klawisz „otwórz". Na środku bagna znajdziesz zbroję, zabierz ją a będziesz miał tyle „armor" że ho, ho!

DRUGI BUDYNEK – NUCLEAR PLANT

Szczęśliwie ukończyłeś pierwszy etap. Znajdziesz się w pomieszczeniu z niebieską podłogą. Idź na wprost, a następnie skręć w lewo. Wjedź windą na górę i zabierz stamtąd dubeltówkę. No niech teraz jakiś potwór Ci podskoczy. Ręka, noga, mózg na ścianie, nic już z niego nie zostanie. Musisz odnaleźć czerwoną kartę (red key). Otworzysz nią drzwi, a następnie wejdź na platformę na bagnach. Naciśnij guzik i idź dalej. Windą zjedziesz na dół, załatw potwory i przesuń dźwignię. Otworzy się przejście. Wejdź do środka i otwórz drzwiczki. To już koniec.

TRZECI BUDYNEK – TOXIN RAFINERY

Zaraz po otwarciu drzwi skieruj się w lewo. Po lewej stronie jest zejście na dół. Musisz tam nacisnąć przycisk. Pędź dalej. Uważaj abyś nie spadł. Po lewej stronie jest dźwignia. Przesuń ją, a paltforma podjedzie do góry. Możesz zabrać zbroję. W dalszym etapie znajdziesz niebieską kartę (blue key). Wracaj z powrotem. Po drodze zauważysz otwarte przejście. Zabierz stamtąd żółtą kartę (yellow key). Uważaj na różowego potwora. Idź do miejsca skąd zaczynałeś. Skieruj się w prawo. Otwórz drzwi i rozwal wszystkich. Dalej już tylko płacz i zgrzytanie zębów.

CZWARTY BUDYNEK – COMMAND CONTROL

Po starcie wejdź w środkowe przejście. Przesuń dźwignię i wjedź windą do góry. Zabierz zbroję do chodzenia po bagnie i zaraz zejdź na dół. Rozwal ogniste stwory i zeskocz do bagna. Skieruj się teraz w lewo. Co widzisz! Znalezisko bardzo Ci się przyda. Między innymi znalazłeś wyrzutnię rakiet. To doskonała broń, ale tylko do niszczenia celów na daleką odległość. Nie używaj jej zbyt pochopnie, gdyż sam możesz ucierpieć. Przesuń dźwignię i staraj się jak najszybciej wskoczyć do windy. Jeżeli Ci się nie uda, to nie rozpaczaj tylko wyjdź z tego pomieszczenia i idź prosto przez bagno. Windą wjedź na górę. Centralnym punktem tego poziomu jest coś w rodzaju wielkiego placu. Po środku znajduje się pomieszczenie z wieloma drzwiami. Znajdziesz tam karabin maszynowy oraz niebieski klucz. Później musisz jeszcze odnaleźć żółtą kartę i przycisk, za pomocą którego utworzysz pomost ku następnemu etapowi.

PIĄTY BUDYNEK – PHOBOS LAB

Nie będę się tutaj zbytnio rozpisywał, ponieważ ten etap niewiele się różni od poprzednich. Jest jednak kilka sekretnych przejść, o których później napiszę. Zaraz na początku, gdy przejdziesz bagno, obok znajdziesz schody prowadzące na górę. Przy ścianie stoją dwie beczki. Za nimi jest pierwsze sekretne miejsce. Obok niego jest bagno. Spadnij na dół, a w rogu znajdziesz niewidoczne drzwi w ścianie. Poza tym, gdy zjedziesz windą na sam dół, znajdziesz się przed następnym bagnem. Przed sobą ujrzysz małą platformę, a na ścianie przycisk. Odwróć się do tyłu. We wnęce leży apteczka. Zabierz ją i naciśnij klawisz „otwórz". W środku jest skafander do chodzenia po bagnach. Obróć się w lewo i otwórz ukryte drzwi. Jest tam piła mechaniczna. Jeszcze raz naciśnij przycisk „otwórz", a wyjdziesz na świeże powietrze. Gdy wszystko już zbierzesz, przepraw się przez bagno. Kiedy dotrzesz do przycisku opuszczą się dwa pale. Ni z gruszki, ni z pietruszki pojawią się przeciwnicy. Trzeba oczywiście się z nimi uporać, a potem możesz wejść na pal. Gdy będziesz dojeżdżał już do góry, zeskocz na platformę przy ścianie. Leży tam parę ciekawych rzeczy. Tak samo możesz postąpić z drugim palem. Wróć na górę, a zobaczysz otwarte przejście. Rozwal wszystkich. Gdy znajdziesz się w pomieszczeniu gdzie leży „blue key", przesuń dźwignię i zejdź na dół. Koniecznie zrób teraz „SAVE". Znajdziesz się w pomieszczeniu, gdzie chyba wysiadło oświetlenie. Ciemno jak w grobie, ale co jakiś czas błyska światło. Gdy tylko usłyszysz jakieś



pomruki, to strzelaj choćby na oślep. W zaułku (jest oznaczony na mapie) leżą okulary dzięki, którym możesz widzieć w ciemności. Gdy przeżyjesz, to stwierdzisz, że niewiele dzieli Cię od następnego etapu.

Dalej niestety musisz radzić sobie sam. Jeżeli wytrwałeś do tej pory i jesteś jeszcze „żywy", to z następnymi poziomami też powinieneś sobie poradzić. Jest jednak parę ważnych spraw o których powinieneś wiedzieć. A więc tak: w szóstym budynku są dwa pale po których możesz wjechać na górę i w odpowiednim momencie zeskoczyć na bagna. Przy ścianie jest półka, a na niej wiele ciekawych rzeczy. Na ostatnim etapie (tak przypuszczam, że to ostatni) masz możliwość podreperowania swoich sił witalnych ze 100% do 200%. Jak to zrobić. Otóż gdy znajdziesz się już na ostatnim etapie, przed pierwszymi drzwiami obróć się w prawo i cierpliwie opukuj ściany, aż otworzy się tajne przejście. Leży tam kula o życiodajnej mocy. Gdy ją zabierzesz rozwal dwa potwory i szybko zmień broń na wyrzutnię rakiet. Spotkasz się oko w oko z kopytnymi stworami. Praktycznie działają na nie tylko rakiety. Gdy je pokonasz ściany się obsuną, a Ty zeskocz na dół. Wejdź po schodach na platformę i tam czeka Cię decydująca rozgrywka (przynajmniej na tym etapie gry). Choćbyś był nie wiem jak dobrze uzbrojony i nie wiem jak żywotny, to przeciwnicy, aż nazbyt często mogą Cię rozwalić. Najlepiej zejdź im z drogi. Schowaj się za beczkami i wal! Dodatkowo znajdziesz tam kilka cennych rzeczy np. naboje, broń, niewidzialność, itp Trzeba się jednak nieźle napocić. Najlepiej poczęstować kolesiów rakietami, tak średnio 20 szt. na głowę. Jeśli wreszcie pokonasz natrętów, rozsuną się ściany. Bez wahania rusz na przód. Wkrótce ujrzysz wyryty znak (coś na wzór Pentagramu). Musisz stanąć na nim... i to już koniec. A właściwie niezupełnie, gdyż stosowny komunikat informuje Cię, iż zostaniesz teraz przeniesiony do „innego świata", gdzie czekają nowe misje. Niestety wersja shareware'owa nie zapewnia tej możliwości. Spełniła już swoje zadanie – dostatecznie rozpaliła żądzę dalszej walki, aby pobiec do sklepu i zakupić oryginalną grę „Doom" zawierającą w sumie cztery takie etapy.

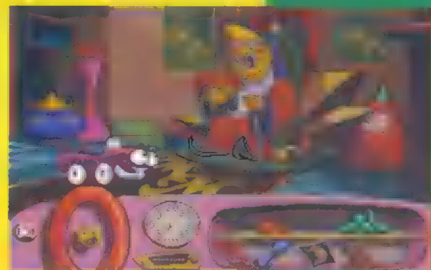
■ **Adam**





PUTT PUTT 2

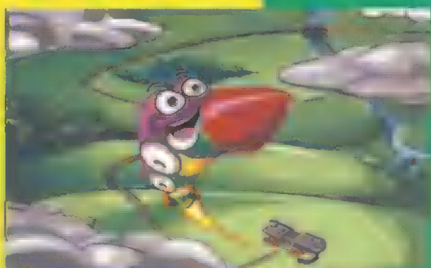
GOES TO THE MOON







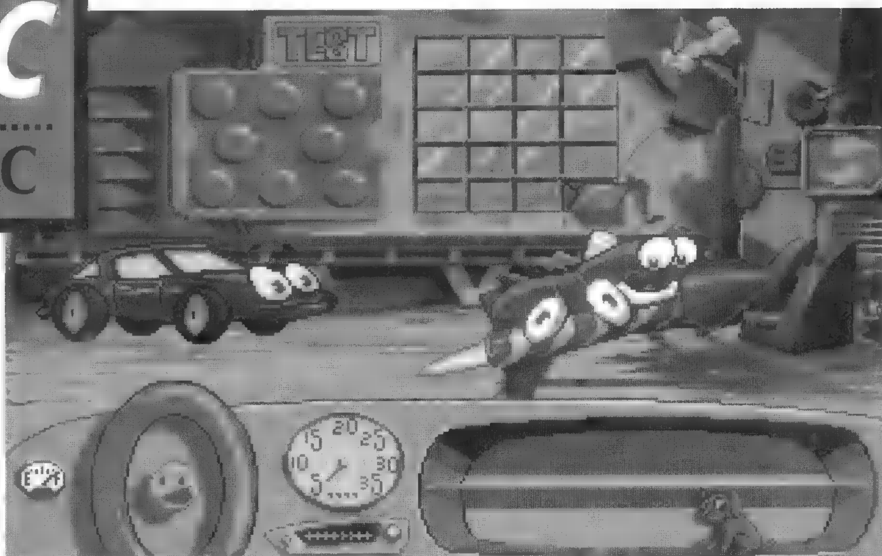






Nareszcie coś dla najmłodszych entuzjastów gier komputerowych. Firma Humongous Entertainment zatroszczyła się o adeptów komputerowego rzemiosła i dorobiła drugą część przygód sympatycznego samochodzika o imieniu Putt Putt. W pierwszej części nasz tytułowy bohater uparł się, że musi wziąć udział w paradzie samochodów. Ty oczywiście pomagasz mu w realizacji tego pomysłu. Druga część gry to już wyższa szkoła lotu (dosłownie). Tym razem tytułowy bohater wybiera się na Księżyc. On sam jeszcze nic o tym nie wie i praktycznie wbrew swojej woli się tam znajdzie. Gierka przeznaczona jest przede wszystkim dla dzieci. Oprawa zarówno dźwiękowa, jak i graficzna stoi na wysokim poziomie. Podobnie jak w pierwszej części, podczas gry, możemy usłyszeć całkiem niezłą syntezę mowy. Ma to swoje dobre i złe strony. Symulacja mowy, szczególnie na Sound Blasterze brzmi zupełnie nieźle, ale trzeba się dobrze wsłuchiwać, aby cokolwiek zrozumieć, gdyż na ekranie niestety nie pojawia się tekst. No i oczywiście trzeba znać chociaż w podstawowym stopniu język angielski, aby móc swobodnie grać. Ci którzy mają „małe kłopoty" z opanowaniem tego języka, mogą skorzystać z poniższego opisu.

Zadowolony ze wspaniałej pogody jechałeś w stronę miasta. Gdy wreszcie tam dotarłeś, to od razu rzucił Ci się w oczy napis Fireworks Factory – nic innego jak wytwórnia rakiet. Zaciekawiony pojechałeś dalej. Znalazłeś się w środku fabryki i spotkałeś tam właściciela całego tego interesu. Zaraz na początku rozmowy powiedział Ci, abyś nie dotykał dźwigni. Oczywiście nie miałeś zamiaru denerwować dziadka, więc trzymałeś się z daleka od jego wynalazku. Jeżeli chcesz, możesz pobawić się w produkowanie petard, ale uważaj żebyś nie przesadził. Gdy Ci się to znudzi, to otwórz małe okienko w prawym dolnym rogu. Do środka wleci motylek i siądzie na dźwigni. Piesek, zaciekawiony owym boskim stworzeniem postanawia przyjrzeć mu się z bliska. Niewiele myśląc skacze w jego stronę. Niestety pod jego ciężarem dźwignia przechyla się w dół. Nagle ze wszystkich stron zaczynają latać rakiety. Jedna z nich porywa Ciebie i psa w siną dal, a dokładniej na Księżyc. W krótkiej podróży znalazłeś się w przestrzeni kosmicznej. Kieruj się cały czas w prawo, aż do powierzchni Księżyca. Zmartwiony, nie masz pojęcia jak się stąd wydostać. Nic nie pomagają próby ponownego startu. Nie pozostaje Ci nic innego jak jazda cały czas w prawo, chociażby do najbliższej osady (jeżeli taka w ogóle istnieje). Znajdziesz się przed jaskinią. Jeżeli masz ochotę możesz pobawić się z psem w chowanego. Jeżeli nie masz takiej ochoty, to jedź drogą na górę. Znajdziesz się przed mostem. Nic nie podejrzewając wjedź na niego. Gdy będziesz mniej więcej w połowie drogi, kładka zawali się, a Ty wylądujesz w jakiejś zielonej mazi.



Ugrzęźniesz na tyle, że o własnych siłach niestety się nie wydostaniesz. Zatrąb na pomoc. Twoje wołanie ktoś usłyszy i na pomoc przyjedzie Ci kosmiczny samochód. Poproś go, aby pozwolił wydostać Ci się na wolność. Zrobi to z wielką przyjemnością, a następnie opowie Ci swoją historię. Został porzucony przez kosmonautów (zapewne radzieckich, oni lubią wszystko marnować). Gdy znajdziesz się już na zewnątrz, Twój nowy przyjaciel podaruje Ci portret Księżyca. Następnie pojedziecie do księżycowej wioski. Zatrzymacie się przed zdezelowaną rakietą. Gdy zapukasz do niej, wyjdą stamtąd dwa ufoludki. Nie chce im się zreperować rakiety, więc dadzą Ci jej plan, abyś sam wszystko zrobił. Ty oczywiście zgadzasz się, widząc w tym szansę na powrót do domu. Musisz skompletować całe wyposażenie rakiety. Jeżeli będziesz chciał sprawdzić, co musisz jeszcze zebrać, to wystarczy, że zajrzysz do planu, a wszystko będzie jasne. Tak więc bierzmy się do roboty. Na początek udaj się do Moon City Gass. Obejrzyj maszynę do robienia gazu.



Po chwili wypadnie z niej kartka. Obejrzyj ją dokładnie, a dowiesz się, gdzie szukać paliwa do rakiety (tutaj musisz się dokładnie wsłuchiwać, co powie samochodzik, gdyż na tej kartce zapisany jest numer pokoju, w którym siedzi gość z paliwem). Udaj się w prawo a następnie drogą w dół. W oddali, po prawej stronie dostrzeżesz budynek. Pojedź tam i idź pod wskazany adres z kartki. Jest to jeden z najtrudniejszych momentów gry (oczywiście dla tych, którzy nie znają angielskiego). Będą Cię tam zwodzić i zwodzić, ale idź zawsze tam, gdzie Ci powiedzą. W końcu natrafisz na małego gostka, który podaruje Ci paliwko. Jeżeli chcesz, możesz pograć sobie w kosza albo pobawić się w kompletowanie ciał jakichś żab, kosmitów i innego tego rodzaju stworów. Udaj się teraz na dół. Znajdziesz się na rozstaju dróg. Pojedź w prawo. Spotkasz tam kumpla, który gorączkowo próbuje coś dosięgnąć. Zaproponuj, aby podsadził Cię. Jesteś już bardzo blisko koła sterowniczego, jednak brakuje Ci kilku centymetrów. Wysadź psa na zewnątrz, a on w tym czasie złapie zębami koło i przyciągnie je do Ciebie. W ten sposób masz już dwie rzeczy. Jeżeli pojedziesz jeszcze raz w prawo, to będziesz mógł pouczyć się astronomii (naprawdę warto). Gdy znudzi Ci się, na rozstaju dróg skręć na dół. Spójrz w jeden z kraterów, a wyskoczy stamtąd niebieski stworek i zaproponuje Ci grę. Zgódź się na nią. Gra polega na tym, że za każdym razem, gdy pojawi się jakiś stworek z dziury musisz, trzepać go po głowie. Graj tak długo, aż zbierzesz 10 kryształów księżycowych. Następnie udaj się w prawo. Spróbuj wjechać do środka. Niestety brama nie chce się otworzyć, ale za każdym razem gdy jej dotykasz, na ścianie obok zapala się światełko. Aby dostać się do środka, musisz za każdym dotknięciem bramy naciskać te same lampki, w tej samej kolejności. Za którymś tam razem brama się otworzy. W środku będzie siedział Pan Księżyc we własnej osobie. Podczas rozmowy zwierzy Ci się, że chciałby mieć swój portret. Tak się dziwnie składa, że masz jeden na zbyciu. Podaruj mu go, a on pozwoli Ci wziąć część do rakiety. Jest nią czubek leżący po prawej stronie. Zadowolony wyjechałeś na zewnątrz. Brakuje Ci jeszcze tylko klucza do rakiety. Udaj się więc w jej stronę. Pojedź drogą na górę. W szklanym kloszu zobaczysz klucze zawieszone na wieszaku. Gdy spróbujesz jeden z nich wziąć, to pojawi się robot, który poinformuje Cię, że jeżeli chcesz klucze, to musisz zrobić dzisiaj coś dobrego. Pojedź więc do mostu. Zobaczysz tam czerwonego stworka, który nie może się wydostać na wolność. Wyciągnij go





stamtąd, a dowiesz się, że to był właśnie ten dobry uczynek. Jedź znowu do gościa z kluczami. Teraz wybierz jeden dowolny i jedź do rakiety. Będzie przy niej czekał już Twój księżycowy kumpel. Kryształy daj ufoludkom. Wyniosą się one z rakiety, dając Ci tym wolną rękę. Przymocuj czubek otrzymany od Księżyca i wjedź do środka. Koło sterownicze włóż w dziurę pod szybą, paliwo wlej do baku (fuel), a klucz włóż w dziurę. Jeżeli nie będzie pasował, to musisz jechać go wymienić. Rób to, aż do skutku. Gdy będziesz miał wreszcie właściwy klucz, to nie wahaj się długo, tylko uruchom nim rakietę. Wystartujecie w kosmos. Po długiej podróży (ok. 15 s) wylądujecie na Ziemi. Na wasze przybycie tłumnie wylegną mieszkańcy miasteczka. Uściskom i pocałunkom nie było końca. A Ty przyrzekłeś sobie, że już nigdy więcej przygód (aż do następnej części).

Szkoda, że istnieje tylko wersja na IBM PC

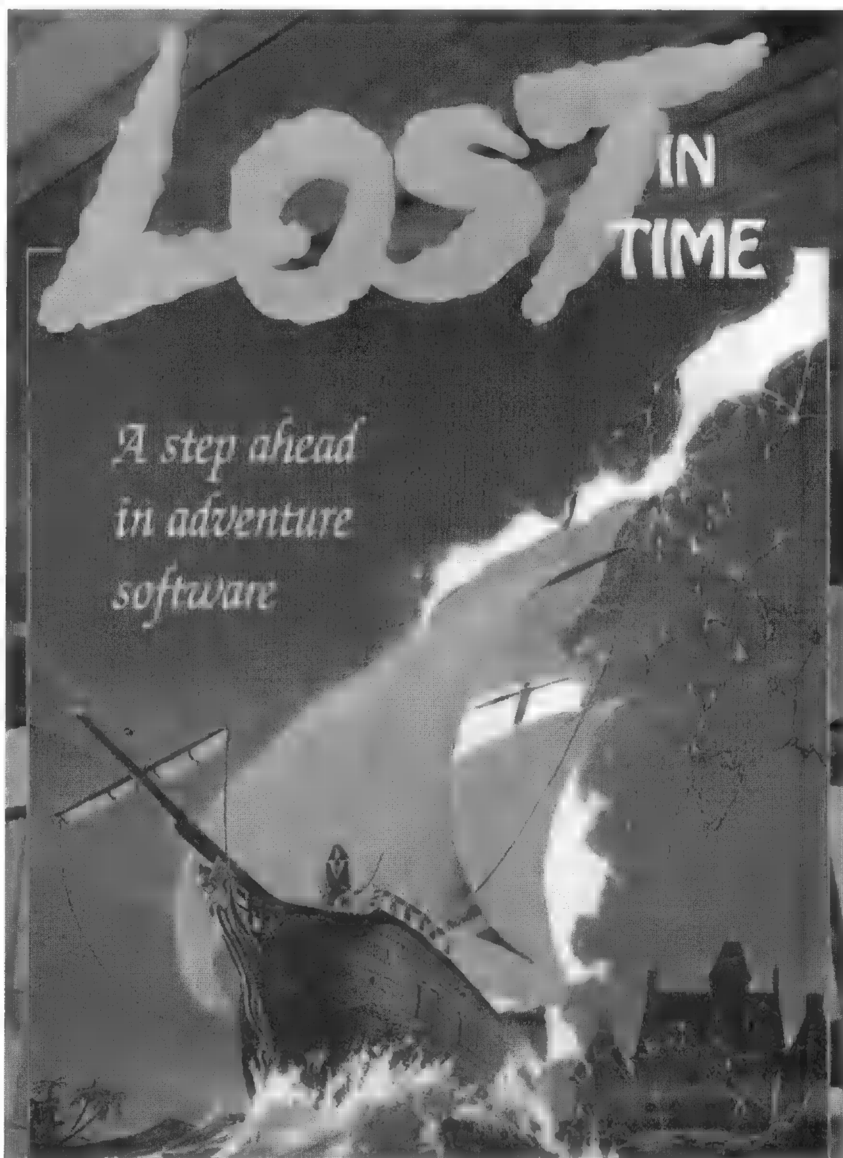
Adam



W poprzednim numerze zamieściliśmy dokładny opis pierwszej części tej znakomitej gry. Oczywiście teraz kontynuujemy rozpoczęte dzieło i poniżej zamieszczamy drugą część opisu przygód pięknej dziewczyny, która przypadkowo wplątała się w niezłe tarapaty. A więc w spokoju wysłuchajmy, jakie przeszkody musiało pokonać to dziewczę, aby wreszcie znaleźć się na wolności. Jeszcze tylko rozejrzę się, czy nie ma tu gdzieś złośliwego chochlika, który sporo namieszał w poprzednim tekście. Uff, mam nadzieję, że go nie ma. Wcięło go gdzieś, a może się zakochał?

Po niemiłym spotkaniu z Jarlathem przez dłuższy czas nie mogłam dojść do siebie. Dopiero po dłuższym czasie uspokoiłam się na tyle, że mogłam już poważnie zatroszczyć się o swoją sytuację. A wszystko sprowadzało się do jednego pytania – jak wydostać się na wolność? To wszystko co mnie do tej pory spotkało, było chyba jakimś koszmarnym snem. Dla pewności uszczypnęłam się z całych sił. To chyba nie był sen. Utwierdziłam się w tym przekonaniu gdy spojrzałam na hak, który kurczowo ściskałam w prawej ręce. Nawet nie pamiętam, jakim cudem się tu znalazł. Miałam zamiar go wyrzucić gdyż, jak sobie pomyślałam, to tylko kupa żelastwa i niepotrzebny ciężar do dźwigania. Jednak po chwili namysłu zdecydowałam, że zatrzymam go przy sobie. Przecież może się jeszcze przydać. Przypomniałam sobie o moim przyjacielu Yorubie, którego zostawiłam w nadziei, że pomogę mu potem. Szybko udałam się na dolny pokład, aby sprawdzić jak się miewa ten dziarski murzyn. Zajrzałam przez dziurę w ścianie. Na szczęście Yorub w spokoju sobie chrapał. W rogu pomieszczenia, gdzie się znajdowałam stała drewniana skrzynia. Miała mocarny zamek, na tyle, że w pierwszym momencie miałam zamiar zrezygnować z próby sforsowania go. Wtedy przypomniałam sobie o metalowym haku. Za jego pomocą rozwaliłam zamek skrzyni. W środku leżała całkiem niezła kiecką, w którą bez namysłu się przebrałam. No, teraz wyglądałam naprawdę nieźle. Na dnie znalazłam jeszcze kawałek gumki. Dostrzegłam, że dno skrzyni zawiera małą dziurkę, jednak zbyt małą abym mogła wsunąć w nią chociażby najmniejszy palec. Rozejrzałam się i ujrzałam drewniany pal. Po nim wspięłam się na górę. Na samym końcu pomieszczenia, koło kuli armatniej [cannon ball] dostrzegłam wiosło [oar]. Oczywiście zabrałam je. Następnie poszłam do miejsca, gdzie z sufitu zwisał kawałek jakiegoś materiału. Niestety nie mogłam do niego doskoczyć, a tym samym ściągnąć go na dół. Zrezygnowana dałam spokój. Przy ścianie znajdowały się stojaki. Za pomocą obcęgów wyciągnęłam stamtąd kawałek drewna. Połączyłam teraz gumkę z wiosłem, a następnie z owym kawałkiem drewna. Do tego wszystkiego dodałam jeszcze gwóźdź, który powyginałam za pomocą obcęgów. Tak wykonanym hakiem udało mi się ściągnąć na dół ten nieszczęsny materiał, do którego wcześniej nie mogłam doskoczyć. Tam gdzie kończył [end] się sznurek, dostrzegłam małą dziurkę. Wcisnęłam w nią korkociąg, a następnie obwiązałam koniec sznura dookoła tego dziwnego mechanizmu.

Poszłam do miejsca, gdzie miałam widok na morze. Znalazłam się blisko okna. Pociągnęłam za sznurek, a gdy podjechało wiadro, wyjęłam ze środka piłę. Zabrałam z powrotem korkociąg i udałam się do miejsca gdzie siedział związany facet. Jego więzy przecięłam za pomocą piły. Dowiedziałam się, że na imię ma Melkior i zgubił gdzieś swój przyrząd do przenoszenia w czasie. W trakcie rozmowy dowiedziałam się także, że statek na którym się znajdujemy, płynie do Europy. My jednak musimy dostać się na wyspę ST. CRISTOBALD. Żeby nam to się udało, Melkior musi najpierw przekonać zastępcę kapitana statku, że pomogę mu przejąć panowanie nad tym okrętem. Abym wyglądała groźnie, muszę mieć pistolet kapitana. Idę z Oswaldem do kapitana statku, a ten głupiec myśli, że płynę na gapę i zamyka mnie w swojej kabinie. Dla zaczerpnięcia oddechu wyszłam na balkon. Przy balustradzie dostrzegłam flagę. Oczywiście zabrałam ją bez chwili wahania. Następnie poszłam do pokoju, po prawej stronie drzwi wejściowych i otworzyłam obie połówki drzwiczek od szafki. W środku znalazłam



miskę oraz flaszkę z solą. Po prawej stronie leżały na talerzyku kawałki banana, które zabrałam ze sobą. Na półce, a raczej na koi postawiłam miskę, a następnie wsypałam do niej sól z flaszki. Aby dopełnić eksperymentu, polałam to wszystko kwasem z tubki. Siedząca wyżej papuga nawdychała się oparów i była trochę oszołomiona. Wreszcie uwolniłam się od jej straszliwych wrzasków. Następnie weszłam do pomieszczenia po lewej stronie drzwi wejściowych i uważnie przyjrzałam się dywanowi. Podniosłam jego róg i BINGO! Pod spodem leżał klucz od biurka. Podeszłam więc do biurka, ale zanim je otworzyłam, zajrzałam pod fotel. Dostrzegłam tam przyczepiony srebrny kluczyk. Bez namysłu zabrałam go, a potem otworzyłam biurko. W środku znajdował się nóż oraz stempel. Nożykiem wycięłam kawałek dywanu, który szczelnie zakrywał zejście na dół. Dla chcącego, nic trudnego. Znalazłam się w korytarzu, podobnym do hotelowego. Po jego obu stronach znajdowały się drzwi. Niestety, wszystkie są zamknięte na cztery spusty. Na końcu korytarza, po lewej stronie, znalazłam zejście na dół. Udałam się do miejsca, gdzie stała skrzynia. W szparę wsadziłam nóż i otworzyłam skrytkę, oczywiście tajemną. W środku były dwie rzeczy: puder oraz chustka. Wróciłam teraz do pomieszczenia, gdzie zeszłam z góry. W rogu są drzwiczki bez klamki. W puste miejsce po niej włożyłam korkociąg, który pasował doskonale. W środku skrytki leżał uniwersalny klucz. Wyszłam na zewnątrz i otworzyłam owym kluczem pierwsze drzwi po prawej stronie. Z regału zabrałam pastę i szybko ulotniłam się stamtąd. Udałam się do następnych drzwi. Je także otworzyłam za pomocą uniwersalnego klucza. Odsłoniłam zasłonę w rogu pokoju i zabrałam stamtąd klatkę. Z szuflady biurka zabrałam pierścień. Nie mając tu nic lepszego do roboty, udałam się do mojego „więzienia". Aha, przed wejściem na górę musiałam posypać pal [post] pudrem. Pomogło mi to wdrapać się na górę.

Tak oto znalazłam się w kajucie kapitana. Weszłam do pomieszczenia, gdzie wcześniej znalazłam klucz pod dywanem. Teraz dokładnie obejrzałam szafkę. Dostrzegłam małą dziurkę [notch]. Wsunęłam w nią pierścień. Otwarło się tajne przejście, przez które z trudem się przecisnęłam. Znalazłam się w pokoju „muzycznym". Na stoliku, a raczej na jego dolnej półce, leżała płyta gramofonowa. W komodzie po prawej stronie, stał gramofon. Wróciłam z powrotem do swojej celi. Gramofon postawiłam na stoliku i położyłam na nim płytę. Chwilę pokręciłam korbą i nacisnęłam przycisk startu. Przyjemna muzyka zachęcała do tańca. Ja jednak nie miałam na to czasu. Złotą klatkę postawiłam na stoliku pod obrazem i wrzuciłam do niej kawałki banana. Papuga zwabiona wspaniałym zapachem wleciała do środka, a wtedy nakryłam klatkę piracką flagą. No, papugę mam z głowy. Udałam się do pokoju na lewo od drzwi wejściowych. Tam polałam chustkę pastą. Następnie z zapałem zaczęłam wycierać brudny zbiornik na wodę. Gdy był już tak czysty, jak buty generała, przystawiłam do jego powierzchni stempel. Liczby na nim ukazały się jak w lustrze. Dokładnie zapamiętałam te cyfry. Rozejrzałam się po pomieszczeniu. Zainteresował mnie obraz znajdujący się nad klatką z papugą. Przyjrzałam mu się dokładnie i jest tam pewna wypukłość. Nacisnęłam miejsce, gdzie namalowany był ogień wydobywający się z działa i moim oczom ukazała się skrytka wraz z liczbami. Wpisałam tam liczby wybite na stemplu i okazało się, że pasują doskonale. W skrytce leżało małe pudełko. Obróciłam je w lewo i dostrzegłam małą szufladkę, w której znajdował się kluczyk do zamka. Obróciłam pudełko w pierwotne położenie i nacisnęłam jego górną część, a następnie środkową. Pojawi się zamek, który dał się otworzyć za pomocą kluczyka. W środku znalazłam pistolet. NO NARESZCIE. Otworzyłam szafę srebrnym kluczem i wyjęłam ze środka kasetkę z metalowym kluczem [iron key]. Zabrałam klatkę z papugą i zeszłam na dół. Udałam się do miejsca, gdzie wcześniej znalazłam mydło. Za pomocą szmaty pociągnęłam za obręcz i otworzyłam skrytkę. Do środka włożyłam klatkę z papugą, a następnie odwróciłam się. Ponownie otworzyłam skrytkę i wyjęłam klatkę. Kluczem znalezionym w szafie otworzyłam zejście na dolny pokład. Znajdowało się ono w podłodze koło skrytki. Znalazłam się w celi Yoruby. W środku był także Melkior. W czasie rozmowy dowiedziałam się, że ten niezdara znowu zgubił przyrząd do przemieszczania się w czasie i nie zna koordynat położenia wyspy. Poznałam także tajemnicę Yoruby. Był on kochankiem żony Jarlatha. Jakby tego było mało, murzyn zgubił medalion pradziada, bez którego nigdzie się nie ruszy. Przyjrzałam się dokładnie podłodze. Dostrzegłam coś między deskami. Pochyliłam się niżej i zobaczyłam, że to medalion. Wydostałam go za pomocą korkociągu. Następnie przyczepiłam go do pistoletu, bez którego nie mógł on działać. Zza skrzyń wyjęłam bawełnę. Drzwiczki od masztu co chwila się zamykały, więc zablokowałam je za pomocą obcęgów. Przed masztem położyłam bawełnę. Następnie przy użyciu kija z haczykiem wyjęłam ze środka butelkę rumu. Gąbką zmyłam naklejkę z butelki, a pistoletem przestrzeliłam kajdanki Yoruby. Z owej naklejki, Melkior przeczytał współrzędne wyspy i już bez problemu przenieśliśmy się na stały ląd. Po krótkiej podróży wylądowaliśmy na wyspie ST. CRISTOBALD.





Usiedliśmy na plaży, aby ustalić plan działania. Wspaniałomyślny Melkior podarował mi hologram, dzięki któremu mogę przez cały czas utrzymywać z nim kontakt. Tak więc na mnie spadło wykonanie końcowej misji. Zła poczłapałam w stronę wodospadu, czyli dokładnie w lewo. Obok wodospadu zauważyłam wysokiego murzyna, który coś gadał do ściany. Po chwili otworzyło się przejście w ścianie i ten drab szybko wślizgnął się do środka. Zaraz za nim właz zamknął się. Za krzakami, koło przejścia zauważyłam jakiś podejrzany ruch. Gdy rozgarnęłam liście, moim oczom ukazał się dziwny widok. Na ziemi siedział chłopiec, który tulił coś do siebie. Okazało się, że było to zwierzątko, które trzęsło się z zimna. Było także bardzo wygłodniałe i jak się dowiedziałam, mogło niedługo z tego powodu umrzeć. Rozejrzałam się za czymś do jedzenia. Na ziemi leżał orzech kokosowy. Używając kor-





kociągu, wywierciłam w nim dziurę i nabrałam ze środka trochę mleka, ale tym razem posłużyłam się pipetą. Nakarmiłam zwierzątko i okryłam je piracką flagą. Chłopaczek tak się ucieszył, że pokazał mi jak otworzyć tajne przejście. Aby to zrobić, trzeba wypowiedzieć hasło. Niestety nie mogła tego dokonać kobieta, gdyż należało wypowiedzieć hasło męskim głosem. Nareszcie ta papuga na coś się przyda. To właśnie ona wypowie hasło. Dzięki temu „drzwi" stanęły otworem. Zanim jednak zdążyłam wejść do środka, chłopiec zwrócił uwagę na papugę. Poprosił abym mu ją dała. No cóż, podałam mu klatkę z ptakiem. Zwrócił mi ją z powrotem, jednak już bez papugi. Mówi, że papuga jest jego ojca, a klatka mu nie potrzebna. Dopiero teraz przecisnęłam się przez wąskie przejście i znalazłam się na małym podwórku. Zapukałam w pierwsze drzwi. Uchyliły się i wyjrzał z nich murzyn. Głupek jest strasznie łasy na prezenty, bez których nie miałam co z nim nawet rozmawiać. Otworzyłam klatkę za pomocą kluczyka, który dostałam od chłopca. Ze środka wyjęłam kawałek złota. Wsunęłam go w szparę w drzwiach. Murzyn wyszedł ponownie i zaprosił mnie do środka z otwartymi ramionami (a mówią, że pieniądze to nie wszystko). Podczas rozmowy z nim dowiedziałam się, że aby uratować Yorubę, potrzebny jest mu strzęp ubrania Delli, dziewczyny, która mieszka obok. Bez chwili wahania udałam się do jej chatki. Zapukałam do drzwi, które po chwili otworzyły się z łoskotem. Ze środka wyszła nawet ładna dziewczyna i zaprosiła mnie do środka. Gdy tylko weszłam, capnęłam książkę, leżącą na stole. Biedna dziewczyna zaczęła rozglądać się na wszystkie strony w poszukiwaniu książki. Jednak na próżno. Po chwili przeprosiła mnie i wstała od stołu. Poszła do innego pomieszczenia w nadziei, że tam odnajdzie zgubę (nadzieja matką głupich). Na blacie stołu leżała bluzka, zapewne należała do niej. Jednak na wierzchu siedział pająk. Ja niestety okropnie się ich boję. Obok bluzki leżało lusterko [mirror]. Wzięłam je i przystawiłam do pająka [spider]. Ten gdy tylko zobaczył swoje odbicie, zląkł się bardzo i dał nogę (w tym miejscu autorzy pomylili chyba bajki – jak można zwykłego pająka porównywać z poczciwym Bazyliszkiem)). Wtedy już bez problemów mogłam zabrać ubranie Delli. Po chwili ona sama wróciła, oczywiście bez książki. Bez chwili namysłu podałam jej ją. Uradowała się niepomiernie. Dziarsko zabrała się do roboty. Po chwili napój dla murzyna był gotowy. Zastrzegła się jednak, że będę musiała przynieść jej jakąś rzecz używaną przez murzyna z domu obok. Czy oni wszyscy powariowali. Zrezygnowana wróciłam do murzyna. Myśląc, że to jakiś zbój dobija się do drzwi, wyskoczył na mnie z maczugą. O mało nie dostałam zawału. Jednak po chwili sytuacja się wyjaśniła i już po chwili siedzieliśmy zgodnie przy stole. Był z niego jakiś straszny pijak, bo bez pardonu rozwalił się przy blacie stolika i rozpoczął libację. Gdy tak sobie popijał, ja położyłam na stole hologram otrzymany od Melkiora. Sama jestem abstynentką, tak więc nie brałam udziału w piciu. W pomieszczeniu, w którym siedzieliśmy było zbyt ciemno. Poprosiłam go aby otworzył okno, czyli po prostu wskazałam mu je. Usłużnie wykonał moją prośbę. Gdy zrobiło się jasno, hologram zaczął działać. Przy oknie pojawił się Melkior. Murzyn tak się zląkł, że ze strachu schował się za krzesło. Podczas chwilowej niedyspozycji gospodarza, wlałam do jego kubka napój. Gdy dojdzie on już do siebie, to z powrotem zacznie pić. Gdy skończył zabrałam jego kubek. Nagle w niewytłumaczalny sposób znalazłam się u Delli. Jest też u niej Velvet, żona Jarlatha. Velvet zaczęła gadać ze mną, a po skończonej rozmowie znalazłam się na jakimś placu, a raczej na podwórku. Na środku stała chata, a obok niej warował piesek. Weszłam do środka. W środku siedział murzyn, niemowa. Nie mogąc nic pomóc na jego kalectwo, udałam się z powrotem do Delli. Dała mi napój dla murzyna i potraktowała bardzo chłodno. Następnie zapukałam jeszcze raz do murzyna. Wyskoczył na zewnątrz i także podarował mi napój. Poprosił, żebym go więcej nie nawiedzała. Głupek, nie docenia kobiet. Oba napoje pomieszałam razem i jeden z nich [speakable] dałam niemowie. Rozpoczęłam pogawędkę. Dowiedziałam się, że głos odebrał mu Jarlath. Po skończonej rozmowie miałam zamiar iść dalej, jednak na drodze stanął mi pies. Wyglądał na złego. Zawróciłam z powrotem do chatki. Opowiedziałam murzynowi o psie. Ten dał mi cukier (co ma piernik do wiatraka). Na cukier wylałam drugi napój i odstraszyłam tym psa. Znalazłam się w kuchni. Po lewej stronie na krześle drzemała babka. Moje próby obudzenia jej spełzły na niczym. W kołysce spał mały chłopiec. Z przerażeniem zauważyłam, że obok niego pełzał wąż – zapewne jadowity! Obok kołyski paliło się ognisko. Na stole [table] leżała torba [bag]. Zabrałam ją ze sobą. W środku znajdowała się wanilia oraz różowy kwiatek. W pustą już torbę nabrałam trochę węgli z paleniska, a następnie położyłam to na taborecie obok kołyski. Wąż powoli wpełzł do środka. Wtedy szybko zabrałam torebkę i wrzuciłam ją do ogniska. Gad spalił się. Straszny widok! Znalazłam się na kładce nad przepaścią. Zwiewałam co sił w nogach przed Jarlathiem. W końcu dopędził mnie. Przywaliłam mu kwiatkiem (tu też autorzy coś pokręcili – to kobiety nawet kwiatkiem, a nie odwrotnie). Ten miał chyba na nie uczulenie, gdyż kichnął tak mocno, że zachwiał się i spadł w dół. Po kilku sekundach, a może minutach, usłyszałam głuchy odgłos. Chyba Jarlath wylądował na ziemi (powinien wcześniej zapiąć pasy).

I to by było na tyle. Sama dobrze nie wiem czy to wszystko działo się na jawie, czy to był tylko zły sen... Wersja na IBM PC

■ Adam Stasiak i Mariusz Czarnecki






TAJEMNICA STATUETKI

Gra ta jak zapewne doskonale wiecie reklamowana jest jako pierwsza polska gra przygodowa. Nie będziemy wnikali czy tak jest w istocie, gdyż „pierwszych polskich" gierek na komputery 8-bitowe jest co najmniej kilkanaście. Natomiast w klasie PC jest ona chyba faktycznie pierwsza i chwała jej za to. „Tajemnica Statuetki" miała naprawdę ostre wejście poprzedzone dużą akcją reklamową. Można zatem śmiało powiedzieć, że pojawienie się tej gry na polskim rynku było nie lada wydarzeniem. Mówiło się o niej i pisało dość dużo. Dzisiaj, gdy opadły nieco emocje związane z jej premierą, można raz jeszcze pokusić się o jej ocenę, ponadto nareszcie przedstawić jej pełne rozwiązanie.

Gra została opracowana przez firmę Metropolis z Wrocławia. Jak na „pierwsze dziecko" tej spółki, jest to produkt udany i stojący na wysokim poziomie. Oczywiście mówiąc o poziomie należy przyjąć inne kryteria oceny, niż w stosunku do produktów zachodnich. Dlaczego? A no przeczytajcie sobie artykulik otwierający ten numer „Gier Komputerowych", o tym jak powstają gry na Zachodzie, a znajdziecie odpowiedź na to pytanie.

Zdaję sobie sprawę, że tego typu argumentacja nie może zadowolić większości graczy w naszym kraju, mających bardzo łatwy dostęp do światowych hitów. Nic więc dziwnego, że w środowiskach związanych z giełdą komputerową o „Tajemnicy Statuetki" wyraża się raczej niepochlebne opinie. Cóż, faktycznie trudno jej konkurować z takimi hitami jak: „Sherlock Holmes", „Gabriel Knight", „Laura Bow" itp. „Statuetka" ustępuje im zdecydowanie oprawą graficzną i dźwiękową. Wspaniale animowanym scenkom może przeciwstawić zaledwie nieruchome digitalizowane obrazki. W sferze muzycznej zaś, mamy tu do czynienia z dość ubogą warstwą dźwiękową i niewielką różnorodnością digitalizowanych efektów dźwiękowych (odgłosów). Dość jednak tego biadolenia. Całość zajmuje zaledwie ok. 2,5 MB tj. 2 dyskietki HD, co w porównaniu z 11 dyskietkami „Gabriela Knighta" i 10. „Sherlocka", jest ilością śmiesznie małą. Za to mamy intrygującą akcję i kryminalną intrygę zapewniającą dobrą zabawę. Znając rozwiązanie, grę można skończyć dość szybko i łatwo. Wystarczy zaledwie godzina. Dlatego też proponujemy próbować rozwiązywać wszystkie problemy samodzielnie, a dopiero w sytuacjach „przymusowych" korzystać z podpowiedzi zawartych w instrukcji poniżej. W przeciwnym razie gra traci bardzo na atrakcyjności, a nie chodzi nam o to aby psuć Wam dobrą zabawę.

1. WYSPA

Z baru przyda Ci się chustka, która leży na ladzie i drinki, które serwuje barmanka. Powinieneś zamówić: Gin z Tonikiem (1), El Presidenta (3), Cuba Libre (3), Ulyssesa (2) i Piwo Miller (4).



Przez bazar idź do portu. Po drodze obejrzyj monety w walizce pokutnika. Porozmawiaj z turystą siedzącym na nabrzeżu (1, 1, 1, 1, 2, 3) i wręczaj mu żądane napoje. Otwórz lornetkę, którą mu zabierzesz. W ten sposób otrzymasz szkło powiększające. Dzięki niemu będziesz mógł znaleźć larwę na klombie. Sam klomb zaś znajduje się przed kinem. Otwórz drzwi do kina i wrzuć przez nie larwę. Pogadaj z antykwariuszem.

W stojącej przed hacjendą beczce z wodą namocz chusteczkę, a potem idź z nią na plażę. Spróbuj podnieść miedziaka (leży z prawej strony ekranu, trochę poniżej psa). Skoro nie da się tak... Połóż mokrą szmatkę na plecach śpiącej dziewczyny. Miedziaka wrzuć do walizki pokutnika, a znajdziesz tam cenną monetę – na pewno przyda się ona antykwariuszowi. Pogadaj z nim teraz (4, 2, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1). Wypada jeszcze oddać lornetkę właścicielowi i możesz spokojnie skierować się w stronę lotniska.

2. HACJENDA

No i doigrałeś się... Za swoje węszenie siedzisz zamknięty w ciasnym pomieszczeniu. Co robić? Wyrwij przewód i wsadź go z powrotem (aby był obluzowany). Teraz włącz światło i otwórz zasuwkę. Pluj na drzwi, aż utworzy się pasmo ze śliny (pojawi się odpowiedni komunikat).

Podobnie możesz upiększyć włącznik światła. Dla pewności spluń też na klamkę. Gdyby zaschło Ci w ustach, możesz skorzystać z niewielkiej kałuży, znajdującej się w rogu celi. Teraz wrzaśnij przez dziurkę od klucza (6). Aby zaintrygować strażnika, wyrwij obluzowany przewód. Opluj buty strażnika (przez szczelinę nad podłogą) i kabel. Z lekcji fizyki wiadomo, że woda przewodzi prąd więc strażnik ma to, na co zasłużył. Za to Ty, możesz wreszcie lecieć do Nicei.

3. NICEA

Przejdź się po pasażu. Na stoisku kup pocztówkę. Wejdź do salonu gier wideo i wygraj w „Cooperation Wolf". Jeśli Ci się to uda, to chłopaczek poda Ci podpowiedź do hasła, które przyda się później. Idź teraz na plac.



Mocz widokówkę w fontannie, aż do skutku nie przejmując się komunikatami, wyświetlanymi przez komputer. Z kartki zostanie jedynie mokry strzępek papieru (swoją drogą autorzy postarali się uatrakcyjnić ten fragment gry). Zerwij też kwiatek (przyda się) i idź do biblioteki.

Pogadaj z bibliotekarką i skorzystaj z terminala. Dowiedz się o książkę Crowleya. Hasło dostępu powinieneś znać dzięki chłopaczkowi, którego ograłeś na automatach. Przyszedł czas, aby wybrać się do hotelu.

Pogadaj z żebrakiem, który zastępuje Ci wejście do hotelu (1, 1, 1, 4, 1, 1, 4, 3). W ten sposób spławisz natręta. Daj recepcjoniście strzępek papieru, a on po krótkiej rozmowie wypisze Ci nową kartę hotelową. Wypytaj go jeszcze o Miltona i skieruj się do restauracji.

Miltona spytaj o numer pokoju (3) i wejdź na piętro. Otwórz drzwi (jedyne które się da), po lewej stronie. Napotkanej panience wręcz kwiatek (2). Zabierz wsuwkę do włosów leżącą na tapczanie i wróć na korytarz. Używając wsuwki jako wytrycha, otwórz drzwi pokoju 38.

Przejrzyj księgę, ze stołu zabierz kartkę. Drugą kartkę, leżącą na stole podświetl latarką. Zauważysz, że zostały na niej wgłębienia spowodowane naciskiem długopisu. Żeby odczytać co jest tam napisane, należy za pomocą ołówka delikatnie zamazać całą kartkę. Teraz nastąpi nieoczekiwany zwrot akcji i czeka Cię kilka „miłych" wrażeń.

4. OPACTWO EASBY

Spróbuj zabrać kotwicę. Pod nią znajdziesz haczyk. Wejdź na dziedziniec i zabierz sznurek ze śmietnika. Poświeć latarką w lufę armatnią stojącą w kącie i za pomocą sznurka z przymocowanym doń haczykiem, wyciągnij z armaty woreczek. Pokręć się trochę po przyległych pomieszczeniach. W trakcie tego „spaceru" powinieneś znaleźć patyk, kamień (a pod nim puszkę ze starym olejem) i odłamki cegły. Zawartość puszki umieść w woreczku i wróć na dziedziniec.

Za pomocą noża obluzuj małą płytkę, a następnie naoliw ją zawartością woreczka. Teraz połóż na niej kamyk i okruchy cegieł. Okaże się, że Twoje machinacje uruchomiły jakiś mechanizm we wnęce. Włóż patyk do wnęki i pomajdruj nim trochę. Te działania powinny spowodować odblokowania zamka w klapie. Wróć tam, gdzie znalazłeś okruchy cegieł i zabierz jeszcze jedną porcję. Teraz możesz już otworzyć klapę znajdującą się na dziedzińcu. Klęczącemu Wadnerowi sypnij cegłówką w oczy. Wyrecytuj zaklęcie (4,3,2,4). I to już ....koniec

■ Przemek Jaroszewski

No i znaleźliśmy się w trzeciej już planszy tej śmiesznej gry. Ooo! jak tu ciemno i trzeba jeszcze uważać na głowę. Spokojnie, gdzieś na ziemi powinny leżeć zapałki. Weź je i dalejże na górę ekranu. Tak wrzuć zapałkę do wielkiej lampy i proszę już widno. Uwaga proszę nie regulować odbiorników – tak ma być, a że kolory trochę wyblakłe, to nic. Weź łychę z lampy. Odłam kawałek kosy trzymanej przez kościotrupa. Następnie poszukaj trzech okrągłych dziur. Użyj na nich kosy, a z każdej wypadnie ognik. Teraz podejdź do manekina stojącego po lewej stronie. Kosą odetnij pompkę. Następnie wyjmij z kieszeni manekina okulary. Użyj łychy na napisie. Następnie podejdź do czaszki i załóż jej okulary. Przyznasz chyba, że do twarzy jej w takim przebraniu. Teraz będziesz mógł otworzyć czaszkę, a wleci tam kolorowy (niebieski) ognik. Zamknij czaszkę, a zdobędziesz ten kolorek. Zdejmij już okulary z czaszki. Podejdź do pirata (a właściwie do tego co z niego zostało). Wlej do butelki resztki farby, którą wcześniej zdrapałeś łychą ze ściany. Ten nieszczęśnik wypije zawartość butelki, ale widocznie nie posmakuje mu zbytnio i wyrzuci butelkę. Weź butelkę. Podpal drewnianą nogę pirata zapałkami, a następnie zgaś płomień za pomocą spryskiwacza. W ten sposób zdobędziesz kolejny kolor – żółty. Biegnij więc do lampy i wrzuć tam ten kolorek. Na murku z napisem pojawi się przycisk. Jeśli go naciśniesz, to nie opodal upadnie lusterko. Weź je. Teraz do lampy wrzucasz niebieski kolor i znowu zobaczymy coś nowego. Jest to coś na kształt sprężyny z korkiem. Zabieramy korek i wkładamy w to miejsce lusterko. Po prawej stronie na podeście stawiamy butelkę i zatykamy ją korkiem. W ten sposób zdobyliśmy kolejny kolorek – tym razem czerwony. Podejdź do lampy i łychą wyłów kolor żółty, a wkładamy kolor czerwony. Pojawi się czaszeczka na sprężynie. Załóż jej okulary i wyjmij z lampy kolor niebieski. Pojawi się „wampirek". W miejsce po jego zębie wkładamy mu kosę. Teraz wrzucamy do lampy wszystkie kolory i to już koniec planszy...

Zbieramy dwa głazy stojące obok Goblina. Ten większy rzucamy na krzaki cierniste obok małego rycerzyka. Następnie stajemy na dużej pułapce na myszy. Chump dotyka udka kurczaka zostawionego na przynętę. W ten sposób odblokuje mechanizm pułapki, co spowoduje wystrzelenie Goblina, który leci, aż na zamek. Tam rozmawia z księżniczką, znajdującą się pod skaczącym dachem. Teraz sterując Goblinem, podejdź do rycerzyka i porozmawiaj z nim. Ten da Ci memorum (środek na przywrócenie pamięci) i pójdzie do zamku. Podejdź do prawej krawędzi ekranu, zabierz gąbkę i zamocz ją w basenie. Tą gąbką ugaś płonącą chatę. Weź widły, a nimi wyciągnij z klatki kurczaka. Wlej do basenu memorum i zatkaj pieniążkiem mniejszą dziurę w czaszce. Do nosa czaszki włóż widły, a przejdziesz do następnej planszy i znajdziesz się w tawernie. Wejdź Goblinem do dziury znajdującej się pod klatką. Weź kostkę cukru i wróć przez kubek w podłodze. Weź łyżkę leżącą na dole ekranu i połóż ją na kamieniu. Chumpem wejdź na łyżkę, a Goblinem rzuć kostkę cukru na łyżkę. Zostaniemy przeniesieni wyżej. Podejdź Chumpem do papryki, a Goblinem stań pod papryką. Powąchaj Champem paprykę. Na efekty nie trzeba będzie długo czekać, gdyż nasz śmieszny kumpel, zacznie kichać. Kiedy zaczną opadać „chmurki papryki", wtedy Goblin musi użyć na nich udka I w ten sposób doprawić je. Wróć tą samą drogą do poprzedniej planszy. Tam połóż udko na widłach. W ten sposób dostaniemy smoczka. Zabieramy pieniążek z dziury i znowu wracamy do tawerny. Dajemy dziewczynie kamień. Rozmawiamy z kapitanem. Zbieramy cukier. Idziemy Chumpem na rękę grubego „klienta", Goblinem dajemy mu cukier. Spadnie sznurek który należy zabrać. Używamy przepychacza na spodzie klatki i zawieszamy na niej sznurek. Wspinamy się po sznurku na górę I dajemy myszce zastaw w postaci pieniążka. W zamian otrzymujemy klucz. Otwieramy kluczem małe drzwi i wkładamy tam smoczka. Otrzymamy list, który musimy dać kapitanowi. Zabieramy pismo, które wyrzuci. Podejdź Goblinem do







W poprzednim numerze zamieściliśmy pierwszą część opisu tej wspaniałej gry. W odpowiedzi na liczne prośby naszych Czytelników, zdecydowaliśmy się na przedstawienie pełnego opisu jej ukończenia.





dziewczyny i spójrz na gałkę rękojeści miecza. Ma ona magiczną właściwość. Na pewien czas zostaniesz przeniesiony do innej planszy, ale jest to oczywiście złudzenie. Faktem jest, że przez ten czas będziesz mógł sterować poczynaniami dziewczyny.

Zabieramy kij leżący na dole ekranu. Używamy go w celu pozbawienia czaszki hełmu. Zabieramy hełm. Używamy kija na krzemieniu, który leży obok głowy widma. Krzemień spadnie, a z widma wyjdzie mały czarownik, którym teraz będziemy mogli sterować. Zbieramy trochę prochu z wiadra leżącego u góry ekranu. Pozbawiamy gąsienicy kilku włosków. Używamy krzemienia na drzewie po prawej stronie ekranu. Z drzewa wypłynie żywica. Wlewamy żywicę do hełmu. Niszczymy kamieniem organki grajka Inki. Organki rozsypią się na czynniki pierwsze. Dzięki nim możemy zrobić dynamit w następujący sposób: bierzemy pojedynczą rurkę z instrumentu Inki, wkładamy ją do otworu w kamieniu z wyrzeźbioną głową ptaka. Wsypujemy prochu, a jako lontu używamy włoska gąsienicy. Teraz używamy krzemienia na większym kamieniu, który leży obok dynamitu. W ten sposób zapalimy lont. Teraz będziemy mogli rzucać dynamitem w co chcemy. Rzucamy nim więc w głaz u dołu ekranu. Ponownie wkładamy pojedynczą rurkę z instrumentu Inki do dziurki oraz używamy na nim krzemienia. W ten sposób zrobimy flet, który dajemy grajkowi. Kiedy Inka skończy grać, przyleci kondor na którego wskakujemy czarownikiem. Taki lot pod chmury wydatnie zwiększy jego czarodziejską moc. Rzucamy czar na roślinkę, która była ukryta pod kamieniem. Następnie rzucamy czar na łysą czaszkę, z której wyrosną włosy. Za pomocą roślinki, robimy dynamit w znany nam sposób. Dodatkowo polewamy dynamit żywicą. Takim dynamitem niszczymy wieżę. Kiedy czarownik zacznie gadać, podejdź do niego dziewczyną, a ta zmieni się w motylka i to już koniec.

Ponownie przenosisz się do planszy z mieczem. Wychodzisz z niej innym wyjściem...

cdn.

■ Adrian Walczyk







Jane Jensen, współautorka największych przebojów Sierry, tym razem postanowiła stworzyć swój własny cykl gier przygodowych. Ich bohaterem jest Gabriel Knight – młody, szalenie przystojny księgarz z Nowego Orleanu. Co więcej, zdaje on sobie doskonale sprawę ze swej atrakcyjności, więc bez skrupułów wykorzystuje to w kontaktach z kobietami. Planowany cykl nie ma jednak mieć charakteru frywolno–dowcipnego (jak np. „Larry"), a wręcz odwrotnie! Ambicją autorki jest stworzenie współczesnej wersji mrocznych, neo–gotyckich opowieści z dreszczykiem. Na razie, z planowanego cyklu „GABRIEL KNIGHT" ukazał się pierwszy program o



wymownym podtytule „SINS OF THE FATHERS" czyli „Grzechy ojców". Gabriel po raz pierwszy styka się tu z mroczną historią swego rodu i dowiaduje się o istnieniu czegoś w rodzaju klątwy. Jak się bowiem okazuje, od ponad dwustu lat wszyscy mężczyźni w jego rodzinie schodzą ze świata w stosunkowo młodym wieku. Poza tym Gabriela dręczą od pewnego czasu koszmarne sny związane z rytuałami kultu Voo Doo, więc siłą rzeczy zaczyna się on coraz mocniej interesować tym kultem, a szczególnie sprawą składania ofiar z ludzi.

DZIEŃ 1

Budzisz się i jak co rano zaspany wchodzisz do swego małego sklepiku z książkami. W czasie, gdy pijesz swą poranną filiżankę kawy, Grace, Twoja nowa sekretarka i sprzedawczyni, zwraca Ci wreszcie naprawiony dyktafon i informuje, że było do Ciebie kilka telefonów. Ponadto odnalazła dla Ciebie adresy muzeum i sklepu związanych z kultem Voo Doo. Spytaj Grace o wiadomości, jakie ma dla Ciebie (Messages). Okazuje się, że dzwoniła Twoja babcia prosząc o odwiedziny, detektyw Moseley z policji z informacją, że obiecane zdjęcia do książki czekają na Ciebie na posterunku, a także tajemniczy pan Ritter z Niemiec. Przeczytaj gazetę, zabierz ze stołu lupę i pincetę, z kasy czek na 20$. Zajrzyj na najwyższą półkę




Grace


Ms Moonbeam


Madam Cazaunoux


Moseley


Gedde

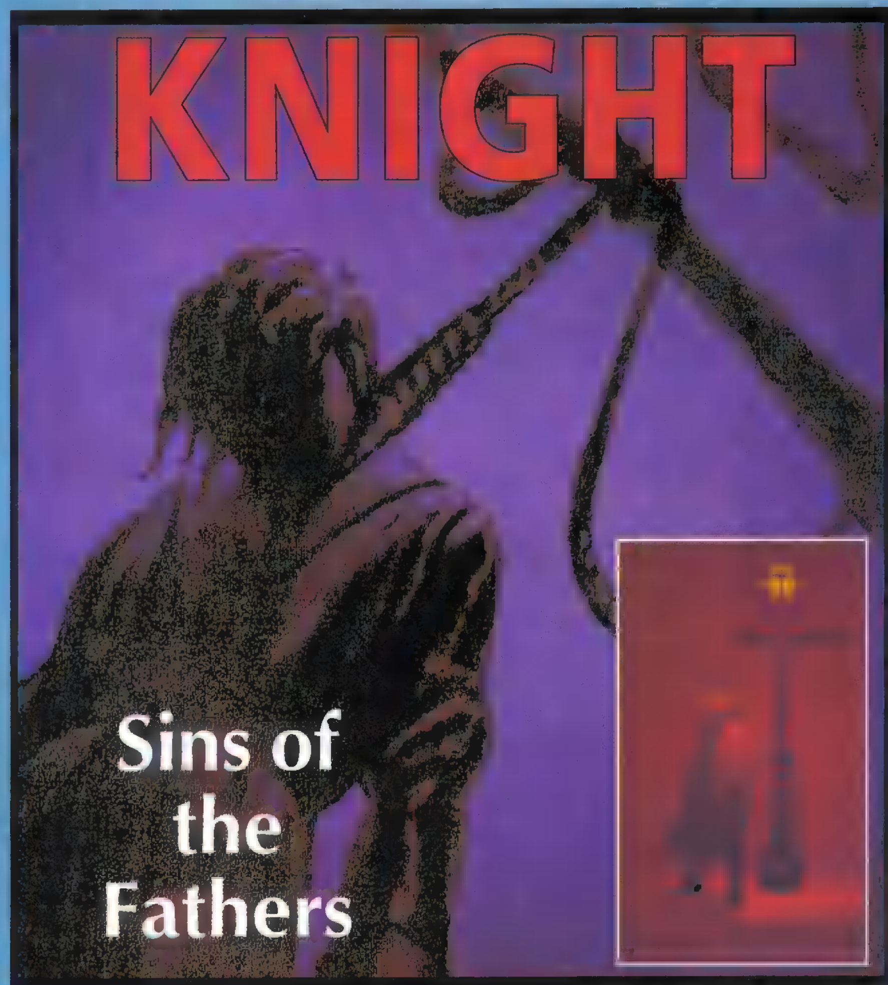
z książkami i przeczytaj zbiorek poezji napisany przez niejakiego Rittera (czy nie tak przedstawił się ten facet z Niemiec?). Za pomocą słownika, zabranego z półki pod oknem przetłumacz sobie tytuł wiersza. Wejdź jeszcze na moment na zaplecze, czyli do swego zagraconego pokoiku. Z łazienki zabierz to bez czego nie można wprost się obejść, żel do włosów, a z szafki koło łóżka, na wszelki wypadek, latarkę. Nigdy nie wiadomo co może się przydać człowiekowi. Możesz już wyjść na zewnątrz i pojechać po obiecane zdjęcia na posterunek (Police station). Policjanta siedzącego przy biurku spytaj o Moseleya (Dedective Moseley). Niestety, dowiadujesz się, że chwilowo nie ma go tutaj, gdyż wyjechał w teren obejrzeć miejsce ostatniego morderstwa. Wyczuwając sensację wprost wymarzoną dla potrzeb Twojej książki spytaj się policjanta o to, gdzie dokładnie pojechał Moseley (Crime scene). Uparty służbista ani myśli jednak podzielić się z Tobą tą supertajną informacją. Nie pozostaje ci więc nic innego do zrobienia jak poprosić o fotografie (Photographs) i przenieść się do sklepu z artykułami Voo Doo (Dixieland Drug Store). Zaskoczony niecodziennym „towarem" wystawionym na sprzedaż rozejrzyj się dookoła, a zwłaszcza zwróć uwagę na ogłoszenie stojące na ladzie i krokodylą maskę, w którą ubrany jest manekin. Otwórz kopertę, w którą Moseley zapakował zdjęcia i pokaż sprzedawcy to przedstawiające ciało rytualnie zamordowanego człowieka. Sprzedawca wyraźnie się spłoszy na jego widok i wygłosi niezrozumiały komentarz po francusku, po chwili jednak zreflektuje się i wyprze jakichkolwiek wiadomości na ten temat. Ponieważ nie uda Ci się wydusić z niego nic więcej, to możesz spokojnie pojechać do muzeum (Historical voodoo museum). Mroczna i tajemnicza atmosfera obecna w muzeum pobudza Twoją pisarską wyobraźnię. Niestety, kobieta siedząca za biurkiem nie zna odpowiedzi na pytania jakie chciałbyś jej zadać. Tłumaczy Ci, żebyś przyszedł jutro, a wtedy będziesz miał możliwość po-



rozmawiać z dr Johnem – właścicielem muzeum. Cóż, będziesz musiał poczekać do jutra. Na razie naciśnij, z czystej ciekawości naturalnie, przełącznik koło drzwi. Zacznie działać wentylator, a olbrzymi wąż, siedzący dotychczas spokojnie w klatce, dostaje szału – miota się tak gwałtownie, że nieomalże otwiera sobie klatkę i wydostaje się na wolność. Skarcony ostrym głosem przez kobietę, pospiesznie wyłączasz urządzenie. Nieco rozczarowany bezowocną wizytą, jedziesz do babci (Grandmother's Knight house). Staruszka wita Cię wylewnie. Poplotkuj z nią chwilę i idź na strych przeszukać stare rzeczy pozostałe po Twoim ojcu. Zabierz szkicownik i przyjrzyj się dokładnie staremu zegarowi niemieckiej roboty. Jego tarcza, oprócz cyfer, ozdobiona jest ruchomym pierścieniem z sześcioma obrazkami. Przypomnij sobie tytuł wiersza czytanego wcześniej w domu i ustaw wskazówki i pierścień tak, by pasowały do jego treści (np: „Drei drachen" znaczy „trzy smoki" odpowiednie ustawienie zegara to wskazówki pokazujące, jak w normalnym zegarze, godzinę trzecią, a wizerunek smoka ustawiony nad cyfrą 12) i przekręć kluczyk. Zadziała wówczas mechanizm otwierający w podstawie zegara ukrytą szufladkę. Zabierz z niej stare zdjęcie, list i obejrzyj znalezisko. Obydwa przedmioty są niemieckiego pochodzenia i na obydwóch pojawia się, zna-



GABRIEL





Wizyta u kapłanki Voodoo

ne Ci, nazwisko Ritter. Zejdź na dół i w ramach wyjaśnień dokładnie wypytaj babcię o swoją rodzinę (Knight family) i adresata odnalezionego listu – Heinza Rittera (Heinz Ritter). Dowiesz się o swym niemieckim rodowodzie, a także poznasz adres miejskiego cmentarza. Wybierz się tam natychmiast jak wyjdziesz od babci (St. Louis cemetery #1). Na jednym z grobów zauważysz dziwne znaczki, sprawiające wrażenie zaszyfrowanej wiadomości. Na wszelki wypadek przerysuj je do szkicownika i zabierz leżący opodal odłamek cegły, którym najwyraźniej posłużył się nieznany pisarz. Pokaż kartkę z kopią znaków sprzątaczowi, na co uzyskasz informację, że bardzo często spotyka groby pomalowane w coś takiego, ale nie wie kto je robi, ani co znaczą. Udaj się teraz na plac Jacksona (Jackson Square). Spotkasz tam policjanta stojącego przy swoim motocyklu i słuchającego komunikatów radiowych oraz przedrzeźniającego wszystkich dookoła mima. Przychodzi Ci do głowy znakomity pomysł. Używając siebie jako przynęty sprowadź mima w pobliże policjanta. Ciąg dalszy jest łatwy do przewidzenia – wkurzony mundurowy porzuca swój pojazd i rzuca się w pogoń za przedrzeźniaczem. Podejdź szybko do motocyklu i słuchając zainstalowanego tam radia dowiedz się lokalizacji miejsca zbrodni. Pojedź tam bezzwłocznie (Crime scene). Znajdujesz tam kolejną ofiarę „morderców Voo Doo", Moseleya i poznajesz pannę Malię Gedde. Gdy wszyscy już odjadą, dokonaj samodzielnych oględzin okolicy. Przerysuj do szkicownika, częściowo zadeptany, symbol narysowany na piasku i obejrzyj pod lupą dziwne wgniecenia widoczne na trawie. Pincetą podnieś delikatnie zauważoną tam łuskę i ją również obejrzyj pod lupą. Okaże się, że jest to łuska węża! Weź jeszcze tylko z brzegu trochę gliny i wróć do domu (St. George books shop). Grace spytaj o węże (Snakes) – odeśle Cię do książki o tym temacie, a także poproś ją, by dowiedziała się wszystkiego co może na temat Mali Gedde (Request search). Zmęczony pracowitym dniem kładź się teraz spać.



DZIEŃ 2

Koszmar senny nękający Cię ostatnio niemal każdej nocy sprawia, że sen nie przynosi już odpoczynku. Rano wstajesz równie zmęczony, jak byłeś wieczorem. Pijąc filiżankę kawy słuchasz czego Grace dowiedziała się o Gedde. Weź z górnej półki książkę o wężach i przeczytaj. Wynika z niej, że duże węże, np. pytony, są niezwykle wrażliwe na wibrację i ta ich cecha spowodowała tak gwałtowną reakcję węża w muzeum. Przejrzyj jeszcze gazetę i udaj się do sklepu Voo Doo. Spotkasz tam przemiłą staruszkę Madame Cazaunoux, sprawiającą wrażenie znawczyni w sprawach Voo Doo. Niestety, na przeszkodzie Twym planom poznania bliżej Madadame staje sprzedawca twardo odmawiający podania jej adresu. No cóż, trzeba będzie osobiście (poprzez Grace) odnaleźć miejsce zamieszkania staruszki. Pojedź do muzeum. Ponieważ dzisiaj obecny jest dr John, zgodnie z wcześniejszym zamiarem wypytaj go dokładnie o Voo Doo, dzisiejsze i praktykowane dawniej (Historical i Current voodoo), królową kultu na terenie Nowego Orleanu (Marie Laveau) i Hoodoo. W rezultacie otrzymasz od niego adres jednej z miejscowych kapłanek Voo Doo – Ms. Moonbeam. Pokaż doktorowi zdjęcie zwłok i kartkę z symbolami z cmentarza. Mimo, że stanowczo wyprze się jakiejkolwiek wiedzy na ich temat, coś w jego zachowaniu mówi Ci, że nie jest to całkowita prawda. Przenieś się teraz do swojego starego przyjaciela, Moseleya, na posterunek. W głównym halu zauważysz montera majstrującego przy termoregulatorze.



Kiedy na moment wyjdzie z pomieszczenia, podejdź do regulatora i nastaw na najwyższą temperaturę. Wejdź do gabinetu Moseleya. Wkrótce po Twoim wejściu dedektyw zdejmie marynarkę, gdyż dzięki igraszkom z klimatyzacją w całym budynku powolutku zapanuje klimat iście tropikalny. Przepytaj Moseleya dokładnie, co wie o sprawcach makabrycznych morderstw (Voodoo murders) oraz o symbolach znajdowanych obok ciał (Pattern around bodies, Other six patterns). Następnie poproś go o kawę (Coffee), a gdy wyjdzie, szybciutko przywłaszcz sobie jego odznakę z marynarki. Wyjdź z gabinetu i w głównym halu poproś policjantkę o pokazanie Ci akt zawierających fragmenty symboli, znajdowanych przy ciałach zamordowanych. Dostaniesz je, niestety bez zgody na ich powielenie. Tym samym zostajesz zmuszony do użycia podstępu. Akta zostaw na biurku. Moseleya poproś o wspólne zdjęcie do książki (Photographs). Kiedy przyjdzie policjantka z aparatem, ponownie wyjdź z gabinetu pod pozorem poprawienia fryzury („Hold on sec while..."). Wykorzystując fakt, że nikt nie widzi twych zbrodniczych poczynań, szybko, za pomocą fotokopiarki odbij akta, oryginalne zostaw na stole i wróć na sesję zdjęciową. Teraz wreszcie możesz pojechać do Mali Gedde (Gedde estate). Zapukaj do drzwi i, by Cię wpuścił, przekonaj kamerdynera, że jesteś z policji („I'd like to see...", „I DO have official...", pokaż odznakę). Zostaniesz zaprowadzony do salonu, gdzie wkrótce dołączy do ciebie Gedde. Poproś ją, by opowiedziała Ci coś o sobie (Herself). W końcu, nie mogąc się powstrzymać, zacznij z nią flirtować (Flirt with her). To Cię, oczywiście, demaskuje i Malia stanowczo wyprasza Cię ze swojej posiadłości. Pojedź na plac Jacksona. Spotkasz tam malarza, któremu niespodziewany podmuch wiatru zwiewa rysunek ze sztalug i wwiewa za stalowe ogrodzenie pomnika. Aby pomóc artyście, za posiadany czek kup u sprzedawcy pod pomnikiem hot doga i podaruj smakołyk stepującemu chłopaczkowi. Gdy skończy jeść, poproś go o wyciągnięcie rysunku zza ogrodzenia („Can you fit through..."). Oddaj pracę malarzowi. Daj mu też obie kartki z fragmentami symbolu, znajdowanego przy ciałach. W podzięce za odzyskanie rysunku artysta zgodzi się zrekonstruować z nich wygląd całego symbolu. Pojedź do poleconej przez dr. Johna kapłanki (Moonbeam resi-



Taras z widokiem na katedrę i plac Jacksona



Gabinet dedektywa Moseley'a



dence). Podaj jej kartkę ze znakami z cmentarza, a po chwili namysłu rozszyfruje dla ciebie ich znaczenie. Spytaj się o węże (Snakes), Voo Doo), wigilię św. Jana (St. John's Eve), maski w kształcie zwierzęcych pysków (Animal Masks) i o jej węża Grimwolda (Grimwold). Poproś by pokazała jak z nim tańczy („Would you show me how..."). Kapłanka przychyli się do Twojej prośby i wyciągnie węża z klatki. W pewnym momencie całkowicie zatraci się w tańcu, co pozwoli Ci niepostrzeżenie zabrać z klatki starą skórę Grimwolda. Obejrzyj ją później pod lupą. Okazuje się, że łuska znad jeziora nie przypomina łusek tego węża, co oznacza, że musisz dalej szukać. Wróć do domu. Poproś Grace by dowiedziała się czegoś o Madame Cazaunoux i idź spać.

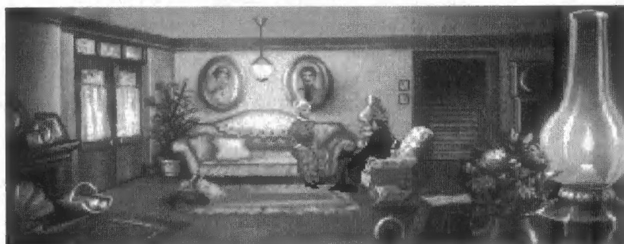
DZIEŃ 3

Kolejna męcząca noc, po której na szczęście nastał poranek. Grace, dziwnie dzisiaj zrzędliwa, daje Ci kartkę wyrwaną z książki telefonicznej, z części pod literą „C". Przeczytaj gazetę. Wyczytasz w niej informację o mającym się dzisiaj odbyć na uniwersytecie odczycie na temat Voo Doo. Spytaj się Grace, jakie ma ponadto wiadomości dla Ciebie. Przekaże Ci zaproszenie Moseleya na przesłuchanie podejrzanego oraz numer telefonu do Twego krewnego, pana Rittera z Niemiec (Ritter's phone nbr). Wejdź do swojego pokoiku i zadzwoń pod jeden z numerów widniejących na kartce z książki telefonicznej (555-1280). Przez słuchawkę usłyszysz Madame Cazaunoux uciszającą swego pieska Castro, jednak staruszka nie zechce z Tobą rozmawiać. Musisz się chwycić innego sposobu. Zatelefonuj do weterynarza (555-6170) i podstępnie wydobądź od sekretarki adres Madame („Do you have...", „I'm worried about Castro..."). Przedzwoń jeszcze do Rittera (4909-324-3333). Ritter przedstawi się jako brat Twojego dziadka i po nieudanej próbie ściągnięcia Cię do swego zamku w Niemczech, wymusi na Tobie przyrzeczenie przeczytania pamiętnika jaki nadeśle. Pojedź do sklepu Voo Doo i spytaj sprzedawcę o zwierzęce maski (Animal masks) i będącą w jego posiadaniu krokodylą maskę (Willy Jr). Obieca Ci ją sprzedać za 100$. Wróć do domu. Po chwili powinien wpaść Twój kumpel Bruno. Sprzedaj mu obraz zdobiący anykwariat („How much would you...", „Stay out of...", „Fine. It's yours"). Za uzyskane pieniądze kup w sklepie maskę. Jako specjalną premię za dokonanie zakupu otrzymasz magiczny olejek przynoszący szczęście w grze. Udaj się na plac Jacksona i od malarza odbierz zrekonstruowany symbol. Niedaleko od artysty swój kramik rozłożyła wróżka. Gdy zacznie tańczyć okaż jej swoje ogromne zainteresowanie (ikona rączki). Po skończonym popisie tanecznym podnieś upuszczoną przez kobietę chustę, obejrzyj ją pod lupą i pincetą zdejmij przyczepioną do niej łuskę. Po dokładnych oględzinach z użyciem lupy okaże się, że wąż wróżbitki to również nie ten znad jeziora. Oddaj chustę kobiecie. W podzięce zacznie wróżyć Ci z ręki. Nagle, okropnie się czegoś przerazi i ucieknie. Wejdź do kościoła, do zakrystii. Z szafy zabierz czarną koszulę i biały kołnierzyk. Pojedź na posterunek. Wejdź do gabinetu Moseleya. Trafisz wprost na przesłuchanie jakiegoś typka, który wyraźnie dużo wie o ostatnich morderstwach, jednak żadne groźby i prośby na niego nie skutkują i nie udziela żadnych informacji. Nieco zły Moseley z przykrością stwierdza, że będzie musiał jutro rano zwolnić tego uparciucha. Udaj się na wykład na uniwersytet (Tulane University). Wykład jest bardzo ciekawy, jednakże złe sypianie po nocach przyczynia się do tego, że żywcem na nim usypiasz. Budzisz się już po skończeniu odczytu. Wejdź do pokoju na tyłach sali wykładowej i wypytaj profesora o francuski zwrot usłyszany u sprzedawcy (Cabrit sans cor') i ludzkie ofiary składane w ofierze (Human sacrifice). Pokaż mu zdjęcia zamordowanego i zrekonstruowany symbol. Profesor tak tym się zainteresuje, że aż zrobi dla siebie odbitkę, poza tym obieca Ci, że gdy tylko dowie się znaczenia wszystkich części symbolu, to natychmiast da Ci znać. Spytaj go jeszcze o tzw. czarne Voo Doo (Black voodoo) i pojedź na cmentarz. W najogleglejszym zakątku spotkasz Malię, wychodzącą z rodzinnej krypty. Podejmiesz kolejną próbę przekonania jej o wielkości uczucia, które do niej odczuwasz, ale jedyne co Ci się udaje osiągnąć, to wyjść na głupca, Gedde bowiem pospiesznie oddali się od Ciebie. Przenieś się do Madame Cazounoux (Cazounoux residence). Zanim zapukasz do drzwi nałóż czarną koszulę i przygładź włosy żelem. Teraz możesz użyć kołatki i jako duchowny bez problemów wprosić się do środka („It's father..."). Spytaj staruszkę o francuski zwrot (Cabrit sans cor') i zapewnij, że wiesz co on znaczy („It means goat without horns"), następnie spytaj o ofiary składane z ludzi (Human sacrifice), prawdziwą królową Voo Doo (Real voodoo queens) i miejsce tajnych spotkań wyznawców kultu (Voodoo honfour). Cazounoux da Ci teraz bransoletę w kształcie węża, będącą czymś w rodzaju przepustki na uczestnictwo w odprawianych obrzędach Voo Doo, do pobłogosławienia. W chwili, gdy będziesz nad nią wygłaszał „modlitwę" zrób szybko odcisk bransolety w glinie. Pojedź teraz do swojej ulubionej knajpy (Napolean House). Pogadaj z barmanem i dowiedz się, co nieco, o bywalcach baru (Bar patrons) i nieco szerzej o Samie, pechowym szachiście i wyznawcy kulutu Voo Doo). Postanawiasz pomóc wygrać Samowi. Daj mu magiczny olejek i przekonaj by go zażył („This is a...", „Ever wonder why Markus..."). Wzmocniony działaniem magii Sam wygra ze swym przeciwnikiem we wspaniałym stylu. Aby ułatwić Samowi zrewanżowanie się, daj mu gliniany odcisk bransolety. Sam obieca, że na jutro, wykona na jego podstawie kopię ozdoby. Odczuwając ogromną senność i zmęczenie wróć teraz na noc do domu.

Program istnieje tylko w wersji na IBM PC.

c.d.n

■ **Patrycja**





Gabinet profesora na uniwersytecie

The Lost Vikings

Kontynuując opis do gry „The Lost Vikings", doszliśmy już do 21 poziomu gry. Nasi bohaterowie: Olaf, Erik i Baleog uprowadzeni przez UFO wciąż bezskutecznie próbują odzyskać wolność. Poniżej przedstawiamy podpowiedzi do kolejnych dziewięciu poziomów gry, ale to jeszcze nie koniec niesamowitych przygód trójki Wikingów...

KODY

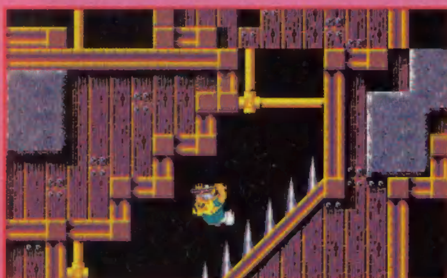
level 21 – JNKR
level 22 – CBLT
level 23 – H0PP
level 24 – SMRT
level 25 – V8TR
level 26 – NFL8
level 27 – WKYY
level 28 – CMB0
level 29 – 8BLL

LEVEL 21

Zejdź Olafem po drabinie i przyblokuj strzały robota. Baleogiem zjedź windą niżej i natychmiast zabij piłę mechaniczną. Teraz wejdź Baleogiem po rurze i weź ognistą strzałę. Zejdź na dół i idź w prawo. Kiedy dojdziesz do otworu, zacznij strzelać z łuku do muru. Gdy go już zniszczysz, to jedź windą na górę. Kiedy znów zobaczysz otwór, to tak manewruj windą, abyś mógł strzałami rozbić mur. Gdy wykonasz to zadanie, możesz wracać na górę. Naciśnij „E" i teraz wszystkie strzały będą się palić, zabij Baleogiem robota i strzel jeszcze do przycisku po prawej stronie. Otworzysz w ten sposób przejście dla Olafa. Dołącz Olafem i Baleogiem do Erika (tarcza Olafa ma być nad głową), Erikiem wskocz na tarczę, a z niej na murki (nie możesz na nich długo stać, ponieważ znikają). Szybko przeskocz po murkach i dostań się do przycisku po prawej stronie. Baleogiem wystrzel strzałę i przełącz się na Erika, co spowoduje dotarcie strzały do przycisku. Baleogiem zejdź do windy, a Olafem idź w prawo i wskocz do otworu. Erikiem również zeskocz do otworu i idź w prawo. Zeskocz w dół, tu uratuje Cię sprężyna. Teraz, wskakując na coraz wyższe ruchome półki, dojdź do klucza. Zeskocz na sam dół i otwórz zamek. Olafem, lotem szybowym, zejdź na dół. Uważaj na szpikulce i latającą maszynę. Naciśnij wyłącznik prądu, po czym Baleogiem zjedź windą na sam dół i dojdź wszystkimi Wikingami do „EXIT".

LEVEL 22

Erikiem wejdź na górę i idź do końca w prawo. Uważaj na zgniatacz. Zabierz bombę i dojdź do sprężyny. Teraz wskocz wyżej na pierwszą półkę, potem wskocz na drugą sprężynę, wrzuć bombę („E") na półkę, na której porusza się piła. Zabierz bomby i wróć do pierwszej sprężyny. Idź trochę w prawo i do dziury wrzuć bombę. Zejdź na dół i wszystkimi Wikingami idź w prawo, aż dojdziesz do skoczni. Najpierw, korzystając ze skoczni, wyrzuć na deskę Olafa, potem wyrzuć w górę Erika. Erikiem skocz z deski na prawo, wrzuć bombę do wnęki i wróć na dół, aby wypchnąć za pomocą skoczni Baleoga na deskę. Na koniec schowaj się Erikiem przed robotem za zgniataczem. Baleogiem na desce strzel do wszystkich przycisków w ścianie tak, aby otworzyły się drzwi. Wróć na dół Olafem i zablokuj robota. Zabij go bombą, którą ma Erik. Wróć na dół Baleogiem i idź wszystkimi do windy. Potem jedź nią do góry i wszystkimi Wikingami idź w lewo. Przy ścianie zostaw bombę, a gdy otworzy się wejście skocz bohaterami na dół. Uważając na pociski automatu, zmień strzałami Baleoga położenie dźwigni i wejdź na górę do „EXIT".



LEVEL 23

Umieść Wikingów na skoczni, tak by wyrzucić Olafa w górę. Gdy wybijesz się Olafem, zabierz wybuchowe strzałki, kiedy zobaczysz maszynę naciśnij „E", a potem wyląduj nim na najwyższej półce. Baleogiem zdobądź klucz, a potem dołącz do Olafa i z łuku zabij drugą maszynę. Dojdź do zamka trzema bohaterami i otwórz go. Wejdź Baleogiem do windy. Tutaj strzelaj z łuku tak, by trafić w łańcuch (spadnie szyna metalowa). Wjedź na samą górę. Olafem idź w prawo, przeleć nad szpikulcami i usiądź w dźwigu („S"). Za pomocą magnesu przyciągnij szynę („FIRE") i zrzuć ją do wnęki. Erikiem idź w prawo do końca (uważaj na zgniatacze), zeskocz w dół i idź w prawo. Teraz wskakuj z półki na półkę, aż dojdziesz na samą górę. Zabierz klucz i zeskocz na dół. Otwórz zamek i dojdź do dźwigu. Naciśnij „S" i magnesem podnieś szynę. Umieść ją w dziurze, a do tego miejsca wprowadź Baleoga i strzel w czerwony przycisk. Potem wszystkimi Wikingami idź do wyjścia, niezmiennie oznaczonego tabliczką „EXIT".

LEVEL 24

Erikiem wejdź po drabinie i wskocz na sprężynę, a z niej na następną, aż będziesz przy dźwigu. Rozbij głową ścianę („D") obok dźwigu. Erikiem wejdź do dźwigu („S") i przesuń platformę, po czym wyjdź z dźwigu. Teraz wskocz na platformę, a z niej na półkę po prawej stronie. Zabierz dwie bomby i zejdź na dół. Baleogiem wejdź do dźwigu i przesuń platformę, na którą ma się dostać Olaf. Olafem skaczesz po sprężynach do góry, aż dojdziesz do ściany rozbitej przez Erika. Z tarczą nad głową zeskocz w prawo i unikając prądu, zabierz klucz, którym otwórz drzwi na dole. Erikiem dojdź do Olafa, podłóż bombę za drzwiami,



odejdź teraz na bezpieczną odległość. Zejdź na dół Olafem i przyblokuj robota, a następnie zabij go bombą Erika. Po zabiciu robota biegnij Erikiem w prawo i skocz do kanału wentylacyjnego w ścianie. Zabierz wszystko co się tam znajduje. Teraz przeskocz Erikiem tak, abyś się znalazł na półce po lewej stronie. Pozostałymi Wikingami dołącz do Erika i przekaż Olafowi wybuchowe strzałki. Wszystkimi zejdź na dół uważając na zgniatacze. Olafem lotem szybowym zeskocz na dół, a gdy zobaczysz piłę, użyj wybuchowych strzałek („E"). Teraz wjedź windą na górę, naciśnij przycisk („S") i pozostałymi Wikingami wejdź do windy i zjedź na dół. Erikiem, za pomocą skoczni, wrzuć Baleoga na platformę. Baleogiem niszcz rury z gazem używając do tego strzał. Teraz wystarczy dojść do „EXIT" wszystkimi bohaterami.

LEVEL 25

Erikiem wejdź po drabinie i wsiądź do dźwigu. Przenieś kamień do otworu maszyny, wsiądź do windy trzema Wikingami i pojedź na górę. Erikiem wskocz do kanału wentylacyjnego i zabierz stamtąd ogień. Zjedź teraz na dół i zapal gaz pod maszyną („E"). Wejdź po drabine na górę i zabierz powstałe narzędzia. Pojedź windą na górę i włóż narzędzia do automatu. Gdy już to zrobisz, otworzą się drzwi. Olafem i Baleogiem szybko zejdź do kanału wentylacyjnego. Olafem przyblokuj strzały robota. Baleogiem przejdź obok robota i zabierz ognistą strzałę (naciśnij „E"). Zniszcz oba roboty i idź na górę. Zabij tu dwie piły i idź w prawo, aż dojdziesz do skoczni. Do tego miejsca sprowadź Erika. Za pomocą skoczni umieść Baleoga na windzie i zniszcz latającą maszynę. Teraz celnym strzałem z łuku traf w łańcuch, co spowoduje otwarcie się drzwi. Wejdź tam i zabij piłę, po czym zabierz klucz. Wszystkimi Wikingami dojdź do windy i zjedź na dół. Teraz Baleogiem strzel do butli, która utrzymuje ogień w piecu i otwórz zamek. Dojdź wszystkimi Wikingami do drzwi czasu.



LEVEL 26

Olafem nabierz powietrza za pomocą pompki („S"), przeleć na platformę ze smoczkiem i czekaj na Baleoga, który zabije smoczka. Olafem wleć w pion windy, zabierz klucz (uważaj na szpikulce). Potem wzleć do komnaty na górze, otwórz drzwi i weź klucz. Zleć na sam dół i skorzystaj z klucza. Po chwili dołącz kolegami do Olafa (korzystając z pompki). W następnej komnacie Olafem wzleć do włącznika windy i naciśnij „S". Windą jedź po klucz, wszystkimi Wikingami przeleć do kolejnej komnaty. Tutaj Baleogiem wzleć do góry, zniszcz rury z gazem oraz smoka, weź klucz i włącz windę. Erikiem weź bomby i wskocz na windę. Na górze wysadź ścianę. Teraz napompuj się powietrzem i naciśnij czerwony przycisk. Zejdź do klucza, weź go i dojdź do drugiej windy. Otwórz wyjście i dojdź trzema Wikingami do „EXIT".

LEVEL 27

Olafem idź w prawo i wejdź do wnęki. Ustaw tarczę do góry, tak by przeszedł po niej Baleog. Baleogiem wejdź po drabinie i wjedź windą na górę. Zniszcz strzałami wszystkie przyciski, a także zabij smoczka. Skocz tam i weź klucz, a potem wróć na dół do pozostałych Wikingów. Otwórz wejście kluczem i przenieś się na sterowanie Olafem i manewruj nim tak, by uniknąć kolców. Na koniec wejdź do teleportera. Baleogiem spadnij przez pierwszy otwór, rozwal wejście bombą, wyłącz prąd strzałą, tym samym sposobem przerwij łańcuch i uważając na prąd idź do teleportera. Teraz teleportuj Olafa i Baleoga, a po teleportacji idź nimi do platformy na prawo, na którym znajduje się „EXIT". Erikiem najpierw przeskocz dziury, potem idź na prawo. Następnie skacz po ruchomych platformach. Zabierz klucz i w końcu wskocz do bańki powietrza, a z bańki na platormę. Gdy zdobyłeś klucz zejdź na dół. Teraz możesz spokojnie dojść Erikiem do kolegów i otworzyć „EXIT".

LEVEL 28

Erikiem idź w lewo i skacząc po sprężynach przedostań się na górę. Teraz ustaw dźwignie: pierwszą w górę, drugą na dół, trzecią na górę. Wejdź Olafem i Baleogiem na drugi segment mostu, a następnie Erikiem przesuń pierwszą dźwignię. Bezpiecznie przejdź przez most Olafem i Baleogiem. Potem spadnij Olafem i przyblokuj smoczka, wtedy Baleog będzie mógł go zabić. Erikiem zjedź windą na dół, wskocz na ruchomą platformę i weź klucz. Nadal sterując Erikiem, ustaw dźwignie: pierwszą na górę, drugą na dół, trzecią na górę. Teraz Olafem i Baleogiem wejdź na drugi segment. Erikiem przełącz drugą dźwignię i przejdź dalej. Baleogiem wejdź do windy, Olafem postaw bomby obok windy. Po wybuchu Olafem możesz zeskoczyć w dół i nacisnąć czerwony przycisk „S", To uruchomi windę. Baleogiem zeskocz z windy na platformę z dźwigniami. Erikiem skocz wyżej, tam gdzie kierowany jest most przez Baleoga. Baleog ponownie powinien ustawić dźwignie, ale tym razem w następujący sposób: pierwsza–dół, druga–góra, trzecia–góra. Erikiem idź na drugi segment, po czym Baleogiem przesuń trzecią dźwignię na dół. Erikiem wejdź na trzeci segment, Baleogiem zmień pierwszą dźwignię i zejdź Erikiem z mostu. Teraz wejdź do windy, zjedź niżej i zabierz Baleoga, a potem Olafa i jedź wszystkimi do góry. Idź Olafem w prawo, a potem spadnij, unikając prądu. Zabierz klucz. Zjedź Baleogiem i Erikiem windą na dół i przekaż Olafowi klucz Erika. Idź Olafem w lewo i wskocz do bańki. Otwórz drzwi dwoma kluczami „E", a potem doprowadź wszystkich Wikingów do wyjścia „EXIT".

LEVEL 29

Erikiem biegnij w prawo, weź bombę. Potem przeskakując ze sprężyny na sprężynę przedostań się do ruchomych platform. Wejdź do góry uważając na pociski wyrzucane ze ściany, a potem dalej w lewo. Wskocz na platformę, a potem szybko idź w prawo, tak aby lądować na kolejnych poziomach. Z ostatniej platformy skocz po klucz, a potem idź w prawo unikając bolców. Na koniec skocz Erikiem do teleportera, ale nie teleportuj go. Olafem poszybuj na dół uważając na szpikulce i stań na platformie z pompką. Napompuj się „S" i leć do następnej pompki. Tutaj powtórz wcześniejszą czynność, po czym leć w prawo do komnaty z kolorowym stumieniem. Tu napompuj się i leć na koniec komnaty, tam gdzie znajdują się wybuchowe strzałki. Weź je, przeleć dalej do sprężyny, a następnie weź klucz idź do teleportera i teleportuj się „S". Po teleportacji od razu zabij wybuchowymi strzałkami smoczka i otwórz zamek.



Możesz teraz teleportować Erika, którym również otwórz zamek. Baleogiem idź w lewo, skocz na ruchomy pomost i strzel do przycisku strzałą. Gdy otworzą się drzwi zeskocz z windy i skocz na górę po sprężynach. Tam zabij dwa smoczki. Idź w prawo, potem do góry i w lewo. Wskocz na windę, strzel do przycisków, zeskocz z windy i weź klucz. Teraz teleportuj się i otwórz ostatni zamek, po czym zaprowadź wszystkich Wikingów do miejsca oznaczonego „EXIT".

Dokończenie przygód wesołych Wikingów znajdziecie w kolejnym wydaniu „Gier Komputerowych".

Powyższy opis opracowano w oparciu o wersję na Amigę.

Gra „The Lost Viking" dostępna jest na komputerach IBM PC, Amiga, Atari ST.

■ Michał Szczerbakowski
■ Marek Węglowski
■ Michał Bakuliński



CZY WIESZ, ŻE MOŻESZ JESZCZE NABYĆ INNE WYDAWNICTWA „CGS – COMPUTER STUDIO"?

AMIGA ★ ATARI ST ★ IBM PC ★ COMMODORE

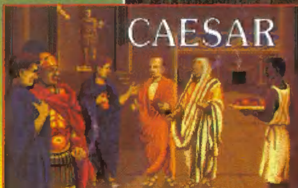
COMPUTER STUDIO

NR 1/94
INDEX 35
CENA: 15



Legacy

SIERRA STORY
HERO QUEST III
GUNSHIP 2000
BEHOLDER II





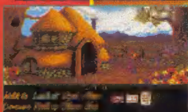
★ SPECJALISTYCZNY MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW GIER ★

Gry Komputerowe

COMPUTER STUDIO

numer 1/94 (2) ★ INDEX 324329 ★ ISSN 1230-9044 ★ CENA 15.000

W CO GRAĆ
JAK GRAĆ
LISTA PRZEBOJÓW



• SIMON ...
• GOBLINS 3



• URIDIUM 2
• TURRICAN 3
• LARRY 6
• LOST IN TIME
• PLAN 9

CZY MASZ JUŻ „GRY KOMPUTEROWE"?

NOWOŚCI
ZAPOWIEDZI

• SAM & MAX

wydanie specjalne 1/94 (8)

COMPUTER STUDIO

INDEX 355364
CENA: 10.000

ST ★ IBM PC ★ COMMODORE 64



HARPOON

BIRDS OF PREY ★ FALCON ★ INTRUDER
CIVILIZATION ★ HERO QUEST I

„GRY KOMPUTEROWE" – dotychczas ukazały się numery 1/93, 1/94. Zawierają mnóstwo recenzji, krótkich opisów, podpowiedzi i tipsów.
Nr 1/93 – „Dwunstu gniewnych ludzi" – dowcipna charakterystyka graczy komputerowych;
•Nowości-recenzje – „Alone in the Dark 2", „Wing Commander Academy",„Starlord", „Deep Core", „Morph", „Entity", „Freddy Pharkas" itd.
•Tipsy – „X–Wing", F–117A (klawisze), „Superfrog" itd.
•Jak Grać – „Chuck Rock 2", „Desert Strike", „Zool", „Blue Force", „The Lost Viking" cz.1.
•Mapy – „DarkSeed" cena: 15.000 zł

Nr 1/94 – Virtual Reality – przyszłość gier komputerowych.
•Nowości-recenzje – „Ultima VIII", „Elite 2", „Subwar 2050", „Turrican 3", „Strike Commander 2", „Legend of Kyrandia 2", i wiele innych.
•Lista Przebojów
•Jak Grać – „Lost in Time" cz.1, „Hired Guns", „Plan 9", „Goblins 3" cz.1, „The Lost Viking" cz.2.
cena: 15.000 zł.

COMPUTER STUDIO – najstarsze wydawnictwo naszej redakcji. Ukazało się już 17 numerów tego czasopisma. Zawiera najdokładniejsze instrukcję do popularnych gier na Amigę, PC i Atari ST.

Można jeszcze nabyć następujące numery „CS"

Nr (11) 3/93 – FIRST SAMURAI cz. 2, CADAVER cz. 2, SHERLOCK HOLMES, SPACE QUEST 5, GREAT NAVAL BATTLES, RISE OF THE DRAGON, ELVIRA 2 cz. 2, FIRE FORCE, AMAZON.
cena: 15.000 zł

Nr (12) 4/93 – ULTIMA UNDERWORLD 1, FASCINATION, FREDDY PHARKAS, PEPPER'S ADVENTURE, ECO QUEST 2, PUTT PUTT, HEIMDALL, KGB. cena: 15.000 zł.

Nr (13) 5/93 – MANIAC MANSION 2, PRINCE OF PERSIA 2 cz.1, BLACK CRYPT, X–WING cz.1, EYE OF THE BEHOLDER 2 cz.1. cena: 15.000 zł

Nr (14) 6/93 – WEEN, RETURN OF THE PHANTOM, SHADOW OF THE COMMET, X–WING cz.2, GUNSHIP 2000, PRINCE 2 cz.2, BEHOLDER 2 cz.2 cena: 15.000 zł

Nr (15) 7/93 – SYNDICATE, SIMON THE SORCERER, HERO QUEST 3, BEHOLDER 2 cz. 3, PRINCE 2 cz. 3 cena: 15.000 zł

WYDANIA SPECJALNE COMPUTER STUDIO – dotychczas ukazało się osiem numerów tego pisma. Zawiera bardzo szczegółowe instrukcje do trudniejszych gier symulacyjnych, strategicznych i przygodowych. Często poszczególne numery „Wyd. Spec." mają temat wiodący np. „Symulatory Lotu".

Nr 4/93 – RED BARON, F15 II, MiG 29, INTRUDER, FALCON, ROBIN OF THE LONGBOW, CIVILIZATION cz.3.

Nr 5/93 – SPACE HULK, BIRDS OF PREY, THUNDERHAWK, INTRUDER cz.2, FALCON cz.2, CIVILIZATION cz.4
wszystkie „Wydania Specjalne" są po 10.000 zł.

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY
Wypełnij blankiet na przekaz pieniężny w urzędzie pocztowym wpłacając jednocześnie określoną kwotę.

UWAGA! Zamawiający ponosi koszty związane z przesyłką więc do sumy wartości poszczególnych numerów należy dodać określoną kwotę pieniężną, która wynosi:
+ 4.000 zł przy zamówieniu 1 egzemplarza
+ 6.000 zł przy jednorazowym zamówieniu 2 i więcej egzemplarzy.
Przykładowo zamawiasz 3 egz. pisma, wtedy powinieneś nadać sumę równą: 3 x 10.000 + 5.000 (koszty) = 35.000 zł.
Na odwrocie blankietu (w miejscu na korespondencję, napisz które numery zamawiasz).
Przekaz wyślij na adres redakcji.